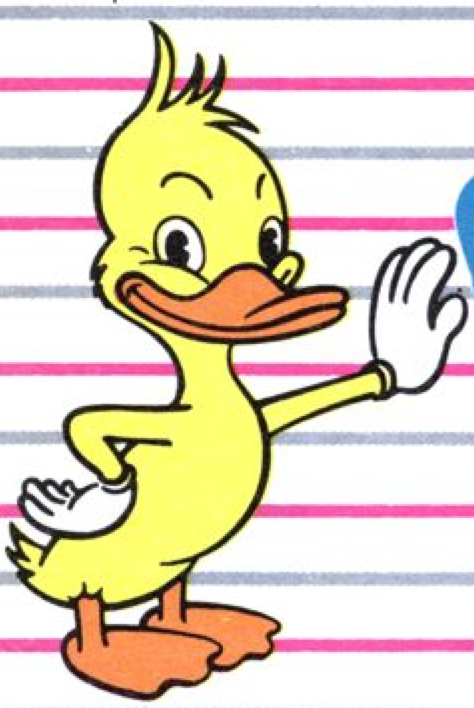
IL PRIMO SETTIMANALE DI SOFTWARE SU CARTA
PER IL TUO PERSONAL COMPUTER
Una pubblicazione della J.*soft* editrice

L. 1.000



PAPER soft

9

sped. in abb. post. gr. II/70

Anno 2 - N° 9 - 8 Marzo 1985

apple
- Catalog editor
- Skunk

TI-99/4A
- Archivio nastri e dischi
- Battaglia navale

sinclair Spectrum
- Identikit
- Incursione aerea
- Graph

C64
- Alcooltest
- Easydir

VIC 20
- Easydir
- Speedreader
- Corsa all'oro
- Jumping Jack

Editrice J.soft Con la collaborazione del Gruppo Editoriale Jackson

Guida all'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Le "parole" comprese tra parentesi graffe indicano i caratteri grafici predefiniti (G), il tasto (numero seguente la G), la necessità di premere il tasto insieme a CAPS SHIFT (eventuale S precedente la G) e il numero di ripetizioni del tasto richieste (eventuale numero all'inizio della "parola"). I caratteri grafici definiti dal programma sono invece indicati da lettere maiuscole (corrispondenti al tasto da usare) sottolineate.

Quando leggete	Premete	Vedrete
{G1}	1	
{G2}	2	
{G3}	3	
{G4}	4	
{G5}	5	
{G6}	6	
{G7}	7	
{G8}	8	
{SG1}	CAPS SHIFT 1	
{SG2}	CAPS SHIFT 2	
{SG3}	CAPS SHIFT 3	
{SG4}	CAPS SHIFT 4	
{SG5}	CAPS SHIFT 5	
{SG6}	CAPS SHIFT 6	
{SG7}	CAPS SHIFT 7	
{SG8}	CAPS SHIFT 8	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
A	A	Simbolo grafico definito nel programma in uso.
B	B	
C	C	
D	D	
E	E	
F	F	
G	G	
H	H	
I	I	
J	J	
K	K	
L	L	
M	M	
N	N	
O	O	
P	P	
Q	Q	
R	R	
S	S	
T	T	
U	U	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Guida per l'input dei programmi versioni VIC 20 e C64

Notate che i listati contengono "parole" racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essre premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [⟨ ⟩] deve essere premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario", questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL.

Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME		{CYN}	CTRL 4		[<7>]	C= 7	
{HOME}	CLR/HOME		{PUR}	CTRL 5		[<8>]	C= 8	
{SU}	SHIFT ⇑ CRSR ⇓		{GRN}	CTRL 6		{F1}	f1	
{GIU'}	⇑ CRSR ⇓		{BLU}	CTRL 7		{F2}	f2	
{SIN}	SHIFT ⇐ CRSR ⇒		{YEL}	CTRL 8		{F3}	f3	
{DES}	⇐ CRSR ⇒		[<1>]	C= 1		{F4}	f4	
{RVS}	CTRL 9		[<2>]	C= 2		{F5}	f5	
{OFF}	CTRL Ø		[<3>]	C= 3		{F6}	f6	
{BLK}	CTRL 1		[<4>]	C= 4		{F7}	f7	
{WHT}	CTRL 2		[<5>]	C= 5		{F8}	f8	
{RED}	CTRL 3		[<6>]	C= 6				

PAPER

con disco apple	4	**Catalog editor** di B. Kersey trad. e adatt. di M. Cerofolini
Paddle apple	5	**Skunk** di D. Daoust trad e adatt. di M. Cerofolini
TI-99/4A	8	**Archivio nastri e dischi** di E. Re Garbagnati
TI-99/4A	10	**Battaglia navale** di G. Davis trad. e adatt. di E. Re Garbagnati
48K sinclair Spectrum	16	**Identikit** di P. White trad. e adatt. di C. Panzalis
16/48K sinclair Spectrum	19	**Incursione aerea** di N. Bates trad. e adatt. di C. Panzalis
C64	21	**Alcooltest** di S. Roots trad. e adatt. di S. Colombo
disk drive 1541 C64 VIC-20	23	**Easydir** di R. Mansfield trad. e adatt. di S. Colombo
VIC-20	24	**Speedreader** di P. Geiser trad. e adatt. di M. Anticoli e S. Albarelli
Inespanso + joystick VIC-20	26	**Corsa all'oro** di J. Weber trad. e adatt. di M. Anticoli e S. Albarelli
VIC-20	28	**Jumping Jack** di P. Burger trad. e adatt. di M. Anticoli e S. Albarelli
16/48K sinclair Spectrum	30	**Graph** di M. Rigby trad. e adatt. di C. Panzalis

J. soft s.r.l

DIREZIONE, REDAZIONE, AMMINISTRAZIONE
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02) 68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Riccardo Paolillo

REDAZIONE:
Lucio Bragagnolo
Mauro Cristuib. Grizzi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
d&b Via Vignola, 5
Tel. 02/59.85.08
20133 MILANO

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Tribunale di Milano n° 200
del 14.04.1984

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)

USPI Rivista associata all'Unione stampa Periodica Italiana

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02) 68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx. 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.000
Numeri arretrati L. 2.000

Catalog editor

con disco

Chissà quante volte avete desiderato che i nomi dei programmi che appaiono quando date il comando CATALOG siano logicamente raggruppati in un certo ordine: ad esempio i programmi Applesoft (A) all'inizio, i file di tipo text (T) subito dopo ed infine tutti i file binari (B). Tutto ciò però non è possibile perché i nomi dei file che appaiono col comando CATALOG sono nell'ordine col quale sono stati memorizzati.

Con questo programma potrete scambiare tra di loro l'ordine di due file, di qualsiasi tipo, formando così dei raggruppamenti omogenei di programmi a vostro piacere. Vi verrà richiesto il nome del primo e del secondo file e dopo pochi istanti il cambiamento sarà effettuato. Da notare che non vengono effettivamente scambiati i file ma solo le etichette sui settori del disco riservati alla directory.

```
135  TEXT : HOME : PRINT  CHR$ (4
     );"CATALOG": PRINT
140 TRK = 17:RW = 1:LOC = 8192: REM
     $2000
150  POKE 768,32: POKE 769,227: POKE
     770,3: POKE 771,76: POKE 772
     ,217: POKE 773,3
160  POKE 47084,TRK: POKE 47083,0
     : POKE 47091,0: POKE 47092,R
     W
170  PRINT "QUESTO PROGRAMMA PUO'
      SCAMBIARE DUE ": PRINT "NOM
     I QUALSIASI NEL VOSTRO CATAL
     OG."
180  FOR SEC = 1 TO 15:LOC = LOC +
     256: POKE 47085,SEC: POKE 47
     088,LOC -  INT (LOC / 256) *
     256: POKE 47089, INT (LOC /
     256): CALL 768: NEXT : REM R
     EAD^SECTORS^1-15
190  FOR F = 1 TO 2: PRINT : PRINT
     "NOME FILE NR. ";F;: INPUT "
     :";FI$(F)
200  FOR I = 1 TO 30:FI$(F) = FI$
     (F) + " ": NEXT : REM  AGGIU
     NGE DEGLI SPAZI ALLA FINE DE
     L NOME
210 A$ = "": FOR X = 1 TO 30:A$ =
     A$ +  CHR$ ( ASC ( MID$ (FI$
     (F),X,1)) + 128): NEXT :FI$(
     F) = A$: NEXT F: REM  AGGIUN
     GE 128 AD OGNI VALORE ASCII
     DEL NOME
220  FOR F = 1 TO 2: PRINT : PRINT
     "RICERCA NEL SETTORE:";
230  FOR SEC = 15 TO 1 STEP  - 1:
      PRINT SEC;",";:LOC = 8192 +
     256 * SEC
240  FOR X = LOC + 14 TO LOC + 22
     4 STEP 35: IF  CHR$ ( PEEK (
     X)) <  >  LEFT$ (FI$(F),1) THEN
     260: REM  GUARDA IL PRIMO CA
     RATTERE
250  FOR Y = X + 1 TO X + 29: IF
      CHR$ ( PEEK (Y)) =  MID$ (F
     I$(F),Y - X + 1,1) THEN  NEXT
     : GOTO 280: REM  NOME TROVAT
     O NEL CATALOG
260  NEXT X
270  NEXT SEC: PRINT : PRINT "NOM
     E NR. ";F;" NON TROVATO"; CHR$
     (7): PRINT : GOTO 190
280  PRINT : PRINT "NOME NR. ";F;
     " TROVATO NEL SETTORE ";SEC:
     SEC(F) = SEC:LOC(F) = Y - 33

290  NEXT F: PRINT
300 LOC = 24576: FOR X = 0 TO 34:
      POKE LOC + X, PEEK (LOC(1) +
     X): POKE LOC(1) + X, PEEK (L
     OC(2) + X): POKE LOC(2) + X,
      PEEK (LOC + X): NEXT : REM
      SCAMBIA I DUE NOMI
305  PRINT : PRINT : PRINT "MODIF
     ICA IN CORSO ...": FOR I = 1
      TO 999: NEXT
310 RW = 2: POKE 47092,RW: FOR F =
     1 TO 2: POKE 47085,SEC(F): POKE
     47089, INT ((8192 + SEC(F) *
     256) / 256): CALL 768: NEXT
     : REM  SCRIVE I SETTORI SUL
     DISCO
320  PRINT  CHR$ (4);"CATALOG"
```

Aspettiamo i tuoi lavori migliori!

Skunk

apple

con paddle

Skunk è un gioco basato sui dadi e viene giocato da molti anni.
Il gioco può essere praticato da 2 a 4 giocatori, uno dei quali può essere l'Apple stesso.
Lo scopo del gioco è semplice: raggiungere un determinato punteggio totale prima che questo venga raggiunto dagli altri concorrenti. Il problema è che se fate una coppia di '1' (skunks) dovrete ripartire da zero. Un solo skunk annulla il punteggio di una singola giocata invece che dell'intera partita.
Vincerà soltanto chi avrà rischiato di più ma... attenzione chi rischia troppo perderà tutto. Quanto potrete sfidare la fortuna? Provate questo programma e lo saprete.

```
10  DEF  FN R(X) =  INT ( RND (1)
     * X)
40  DIM TSC(4)
45  GOSUB 22100
50  TEXT : HOME
70  FOR T = 1 TO 4:TSC(T) = 0: NEXT
     T
100  VTAB 5: HTAB 17:PNT$ = "SKUN
     K": GOSUB 16020
150  FOR A = 1 TO 600: NEXT A
200 PNT$ = "QUALE PUNTEGGIO PREFE
     RISCI ": GOSUB 16020
210  INPUT SC
230 PNT$ = "QUANTI GIOCATORI (2-4
     )? ": GOSUB 16020
240  INPUT NG
245  IF NG > 4 OR NG < 2 THEN 230

260 PNT$ = "NOME 1^ GIOCATORE ": GOSUB
     16020
265  INPUT P1$: IF  LEN (P1$) > 9
      THEN P1$ =  LEFT$ (P1$,9)
270 PNT$ = "NOME 2^ GIOCATORE ": GOSUB
     16020
275  INPUT P2$: IF  LEN (P2$) > 9
      THEN P2$ =  LEFT$ (P2$,9)
280  IF NG = 2 THEN  GOTO 400
290 PNT$ = "NOME 3^ GIOCATORE ": GOSUB
     16020
300  INPUT P3$: IF  LEN (P3$) > 9
      THEN P3$ =  LEFT$ (P3$,9)
310  IF NG = 3 THEN  GOTO 400
320 PNT$ = "NOME 4^ GIOCATORE ": GOSUB
     16020
330  INPUT P4$: IF  LEN (P4$) > 9
      THEN P4$ =  LEFT$ (P4$,9)
400  GR
450  HOME
455 X = 1:RSC = 0:G = 1
460  GOSUB 21000
500 AP = 0:G = 1
550  IF X = 1 THEN  GOSUB 10000
560  IF X = 2 THEN  GOSUB 10100
570  IF X = 3 THEN  GOSUB 10200
580  IF X = 4 THEN  GOSUB 10300
620  GOSUB 13000
700  IF AP = 1 THEN  GOSUB 11000
720  IF AP = 1 THEN  GOTO 835
800 PL =  INT ( PDL (0) / 25)
810  POKE 34,22: VTAB 23
815  HTAB 20: PRINT "FORZA DI TIR
     O= ";PL;" "
830  IF  PEEK ( - 16287) <  = 127
      THEN  GOTO 800
835  IF PL = 0 THEN 1100
850  GOSUB 12000
860 RSC = RSC + D1 + D2
880  IF D1 = 1 OR D2 = 1 THEN RSC
      = 0
890  IF D1 = 1 AND D2 = 1 THEN RS
     C = TSC(X)
892 PP = 50:DD = 127
900  IF D1 = 1 OR D2 = 1 THEN  GOSUB
     22000
905 PP = 30:DD = 255
910  IF D1 = 1 AND D2 = 1 THEN  GOSUB
     22000
915  IF D1 = 1 AND D2 = 1 AND TSC
     (X) = 0 THEN  GOTO 1300
920  IF D1 = 1 AND D2 = 1 THEN G =
      - 1
930  IF D1 = 1 AND D2 = 1 THEN  GOTO
     1100
958  POKE 34,23
959  VTAB 24: PRINT
960  VTAB 24: HTAB 1: PRINT "PUNT
     EGGIO TIRO = ";RSC;"      TOT
     ALE = ";TSC(X) + RSC;
970  IF D1 = 1 OR D2 = 1 THEN  GOTO
     1300
980  IF D1 <  > 1 AND D2 <  > 1 THEN
      GOTO 1480
990  GOTO 1300
1100  POKE 34,21
1101 PP = 15:DD = 5
1102  FOR T = 1 TO RSC
1103  IF RSC = 0 THEN  GOTO 1480
1105 TSC(X) = TSC(X) + G
1107  FOR O = 1 TO 15: NEXT O
1108  VTAB 22: HTAB 4 + (10 * (X -
```

```
     1)): PRINT "    "
1109  GOSUB 22000
1110  FOR O = 1 TO 15: NEXT O
1113  VTAB 22: HTAB 4 + (10 * (X -
     1)): PRINT TSC(X)
1115  NEXT T
1120 G = 1
1300 X = X + 1
1310  IF X > NG THEN X = 1
1315  FOR T = 1 TO 1200: NEXT T
1320  IF TSC(X) >  = SC THEN  GOSUB
     14000
1321  INVERSE
1322  POKE 34,23: VTAB 24: HTAB 1

1323  PRINT "       TURNO PROSSIMO
     GIOCATORE            ";
1324  NORMAL
1330 RSC = 0
1480  FOR T = 1 TO 500: NEXT T
1500  GOTO 500
2000  END
10000  IF "APPLE" = P1$ THEN AP =
     1
10030  RETURN
10100  IF "APPLE" = P2$ THEN AP =
     1
10130  RETURN
10200  IF "APPLE" = P3$ THEN AP =
     1
10230  RETURN
10300  IF "APPLE" = P4$ THEN AP =
     1
10330  RETURN
11000 PL =  FN R(9) + 1
11004 MK = 0
11010 TR =  FN R(4)
11015  IF RSC = 0 THEN  GOTO 1106
     5
11020  FOR T = 1 TO 4
11025  IF TSC(T) >  = SC THEN  GOTO
     11032
11030  NEXT T
11031  GOTO 11050
11032  IF MK <  = TSC(T) THEN MK =
     TSC(T)
11035  GOTO 11030
11050  IF TSC(X) + RSC <  = MK AND
     MK <  > 0 THEN  GOTO 11065
11055  IF MK <  > 0 AND TSC(X) +
     RSC > MK THEN PL = 0
11057  IF MK = 0 AND TSC(X) + RSC
      >  = SC THEN PL = 0
11060  IF TR = 0 THEN PL = 0
11065  POKE 34,22: VTAB 23
11067  HTAB 20: PRINT "FORZA DEL
     TIRO= ";PL;" "
11070  RETURN
12000  FOR R = 1 TO PL
12050 UU =  FN R(2)
12060 D1 =  FN R(6) + 1:D2 =  FN
     R(6) + 1
12070  FOR K = 1 TO 2
12071 PP = 1:DD = 3: GOSUB 22000
12075  IF UU = 0 THEN 12085
12077 D = D2:DL = 22: GOSUB 12220
12080  GOTO 12100
12085 D = D1:DL = 4: GOSUB 12200
12100  IF D = 1 THEN  GOSUB 12250

12110  IF D = 2 THEN  GOSUB 12300

12120  IF D = 3 THEN  GOSUB 12350

12130  IF D = 4 THEN  GOSUB 12400

12140  IF D = 5 THEN  GOSUB 12450

12150  IF D = 6 THEN  GOSUB 12500

12155  GOTO 12185
12170  NEXT K
12175  NEXT R
12180  RETURN
12185  IF UU = 1 THEN  GOTO 12192

12187  IF UU = 0 THEN UU = 1
12189  GOTO 12170
12192 UU = 0: GOTO 12170
12200  COLOR= 15
12205  FOR Y = 10 TO 30: HLIN 4,1
     7 AT Y: NEXT Y
12210  RETURN
12220  COLOR= 15
12225  FOR Y = 10 TO 30: HLIN 22,
     35 AT Y: NEXT Y
12230  RETURN
12250  COLOR= 0
12255  PLOT DL + 3,15: VLIN 19,20
      AT DL + 3: PLOT DL + 3,26: VLIN
     15,16 AT DL + 4: PLOT DL + 4
     ,19: VLIN 24,26 AT DL + 4
12260  VLIN 13,26 AT DL + 5: VLIN
     14,26 AT DL + 6: VLIN 23,25 AT
     DL + 7
12265  VLIN 16,24 AT DL + 8: PLOT
     DL + 9,15: PLOT DL + 9,23: PLOT
     DL + 10,15
12267  PLOT DL + 4,23
12270  VLIN 17,22 AT DL + 10: PLOT
     DL + 11,16
12275  COLOR= 2: PLOT DL + 4,14
12280  RETURN
12300  COLOR= 0
12315  VLIN 13,15 AT DL + 2: VLIN
     25,27 AT DL + 10
12320  VLIN 13,15 AT DL + 3: VLIN
     25,27 AT DL + 11
12330  RETURN
12350  COLOR= 0
12360  VLIN 13,15 AT DL + 10: VLIN
     19,21 AT DL + 6: VLIN 25,27 AT
     DL + 2
12365  VLIN 13,15 AT DL + 11: VLIN
     19,21 AT DL + 7: VLIN 25,27 AT
     DL + 3
12380  RETURN
12400  GOSUB 12300: GOSUB 12350
12410  COLOR= 15
12420  VLIN 19,21 AT DL + 6: VLIN
     19,21 AT DL + 7
12430  RETURN
12450  GOSUB 12300: GOSUB 12350
12460  RETURN
12500  GOSUB 12400
12510  COLOR= 0
```

```
12520  VLIN 19,21 AT DL + 2: VLIN
     19,21 AT DL + 10
12530  VLIN 19,21 AT DL + 3: VLIN
     19,21 AT DL + 11
12550  RETURN
13000  COLOR= 4
13020  HLIN 0,39 AT 39
13030  COLOR= 13
13050  IF X = 1 THEN  HLIN 3,5 AT
     39
13060  IF X = 2 THEN  HLIN 13,15 AT
     39
13070  IF X = 3 THEN  HLIN 23,25 AT
     39
13080  IF X = 4 THEN  HLIN 33,35 AT
     39
13100  COLOR= 4
13300  RETURN
14000  TEXT : HOME
14010 MJ = 0
14020  FOR T = 1 TO 4
14030  IF MJ < TSC(T) THEN  GOTO
     14200
14050  NEXT T
14100 PNT$ = "RISULTATO FINALE :
     ": GOSUB 16020
14110  PRINT : PRINT
14120  PRINT P1$;" = ";TSC(1)
14125  PRINT : PRINT P2$;" = ";TS
     C(2)
14127  IF NG = 2 THEN  GOTO 14150

14130  PRINT : PRINT P3$;" = ";TS
     C(3)
14135  IF NG = 3 THEN  GOTO 14150

14140  PRINT : PRINT P4$;" = ";TS
     C(4)
14150  PRINT : PRINT
14160  PRINT "IL VINCITORE HA TOT
     ALIZZATO PUNTI ";TSC(MN)
14165  IF MN = 1 AND P1$ = "APPLE
     " THEN  GOTO 14180
14170  IF MN = 2 AND P2$ = "APPLE
     " THEN  GOTO 14180
14175  IF MN = 3 AND P3$ = "APPLE
     " THEN  GOTO 14180
14177  IF MN = 4 AND P4$ = "APPLE
     " THEN  GOTO 14180
14179  GOTO 14184
14180 F =  FN R(4): IF F = 0 THEN
      GOSUB 17000
14181  IF F = 1 THEN  GOSUB 17100

14182  IF F = 2 THEN  GOSUB 17200
14183  IF F = 3 THEN  GOSUB 17300

14184  PRINT :PNT$ = "ANCORA (S/N
     ) ? : ": GOSUB 16020: INPUT
     A$
14186  IF "S" = A$ THEN  GOTO 50
14190  END
14200 MJ = TSC(T):MN = T: GOTO 14
     050
16020 PP = 3:DD = 3
16050  FOR T = 1 TO  LEN (PNT$)
16060  IF T =  LEN (PNT$) THEN. GOTO
     16080
16070  PRINT  MID$ (PNT$,T,1);
16075  GOTO 16090
16080  PRINT  MID$ (PNT$,T,1)
16090  GOSUB 22000
16095  NEXT T
16100  PRINT
16300  RETURN
17000  PRINT :PNT$ = "GRAZIE PER
     L'ECCITANTE GARA,": GOSUB 16
     020
17010 PNT$ = "DOBBIAMO GIOCARE AN
     CORA...": GOSUB 16020
17030  RETURN
17040  RETURN
17100  PRINT :PNT$ = "EH EH EH, D
     EVO AMMETERE DI GIOCARE  ": GOSUB
     16020
17110 PNT$ = "MOLTO BENE A SKUNK.
     E' ARDUO BATTERMI.": GOSUB 1
     6020
17200  PRINT :PNT$ = "TI HO BATTU
     TO. GIOCHI ANCORA?": GOSUB 1
     6020
17210 PNT$ = "NON SEI UN CATTIVO
     GIOCATORE.": GOSUB 16020
17240  RETURN
17300  PRINT :PNT$ = "COSA NE DIC
     I DI UN'ALTRA? MI E'  ": GOSUB
     16020
17310 PNT$ = "PIACIUTA MOLTO QUES
     TA PARTITA. ": GOSUB 16020
17330  RETURN
21000  COLOR= 4
21010  FOR T = 0 TO 39
21020  VLIN 0,39 AT T
21030  NEXT T
21050  VTAB 21: HTAB 5 - ( LEN (P
     1$) / 2): PRINT P1$
21060  VTAB 21: HTAB 15 - ( LEN (
     P2$) / 2): PRINT P2$
21070  IF NG = 2 THEN  GOTO 21150

21080  VTAB 21: HTAB 25 - ( LEN (
     P3$) / 2): PRINT P3$
21090  IF NG = 3 THEN  GOTO 21150

21100  VTAB 21: HTAB 35 - ( LEN (
     P4$) / 2): PRINT P4$
21150  VTAB 23: HTAB 4: PRINT "GI
     OCO= ";SC
21180  RETURN
22000  POKE 768,PP: POKE 769,DD: CALL
     770: RETURN
22100  FOR ZZ = 770 TO 790: READ
     XX: POKE ZZ,XX: NEXT ZZ
22110  RETURN
30000  DATA 173,48,192,136,208,5,
     206,1,3,240,9,202,208,245,17
     4,0,3,76,2,3,96
```

Ci vediamo venerdì prossimo

Archivio Nastri & Dischi

Si trova in circolazione una marea di programmini e listati vari dedicati all'archiviazione di indirizzi, numeri di telefono e simili; ma chi come me lavora in una radio, o chi possiede una discreta raccolta di registrazioni o incisioni, avrà senz'altro sentito la necessità di organizzare meglio la propria Disco/Nastroteca, o perlomeno di tenerne un registro, tanto per sapere se il disco dei Poco l'ho prestato ad Andrea o a Rita e se a Paola ho prestato la cassetta con Jackson Browne o la "pizza" di Country.
Bene, queste sono solo alcune delle innumerevoli situazioni che la digitazione di questo breve listato (scritto in Basic semplice proprio per sfruttare al meglio le capacità di memoria del nostro TI-99) può risolvere senza bisogno di alcuna spiegazione, visto che non dovrete far altro che rispondere alle varie domande sul video, cercando di gestirvi lo schedario come meglio crederete.
Se poi possedete i floppy, le capacità del programma cresceranno incredibilmente con un paio di modifiche minime.
Buon lavoro!

```
10 REM   ******************

20 REM   *     ARCHIVIO     *

30 REM   * NASTRI & DISCHI *
40 REM   *     BY  erg      *
50 REM   ******************
60 REM   TI-99           BASIC
70 CALL CLEAR
80 CALL SCREEN(2)
83 FOR COL=1 TO 16
85 CALL COLOR(COL,12,2)
90 NEXT COL
100 CALL COLOR(2,10,2)
190 OPTION BASE 1
200 DIM A$(100),B$(100),C$(100),
D$(100),E$(100),F$(100),G$(100),
F(100)
210 GOTO 570
220 CALL KEY(0,A,B)
230 IF B=0 THEN 220
240 A=A-48
250 IF A<0 THEN 220
260 RETURN
270 CALL CLEAR
280 IF S<>1 THEN 370
290 OPEN #1:"CS1",INTERNAL,OUTPU
T,FIXED(128)
300 PRINT #1:K$,C
310 FOR X=1 TO C
320 PRINT ::"STO SCRIVENDO IL DA
TO"::"NUMERO";X:"...ATTENDERE ":
:
330 PRINT #1:A$(X),B$(X),C$(X),D
$(X),E$(X),F$(X),G$(X),F$(X)
340 NEXT X
350 CLOSE #1
360 CALL CLEAR
370 RETURN
380 CALL CLEAR
390 IF S=1 THEN 520
400 OPEN #1:"CS1",INTERNAL,INPUT
,FIXED(128)
410 INPUT #1:K$,C
420 PRINT ::"-------------------
---------"::"SCHEDARIO : ";K$
430 PRINT :"DATI INSERITI :";C::
"----------------------------"::

440 FOR X=1 TO C
450 PRINT ::"LETTURA DATO NUMERO
";X:"...ATTENDERE."::
460 INPUT #1:A$(X),B$(X),C$(X),D
$(S),E$(X),F$(X),G$(X),F$(X)
470 NEXT X
480 X=X-1
490 CLOSE #1
500 CALL CLEAR
510 S=1
520 RETURN
530 CALL CLEAR
540 PRINT "--------------------
-------":" ARCHIVIO NASTRI & DIS
CHI"
550 PRINT "--------------------
-------"::::
560 RETURN
570 GOSUB 530
580 PRINT "0 FINE LAVORO E REG.D
ATI"::"1 CREAZIONE SCHEDARIO"::

590 PRINT "2 AGGIORNAMENTO SCHED
ARIO"::::::::::
600 GOSUB 220
610 IF A>2 THEN 600
620 IF A=0 THEN 2220
```

```
630 IF Z=1 THEN 650
640 IF A=1 THEN 760
650 IF A=1 THEN 600
660 Z=1
670 GOSUB 530
680 PRINT "0  QUADRO PRINCIPALE"
::"1  INSERIMENTO DATI"::
690 PRINT "2  VARIAZIONE DATI"::
"3  CANCELLAZIONE DATI "::
700 PRINT "4  VISIONE ELENCO DAT
I":::::
710 GOSUB 220
720 IF A=0 THEN 570
730 IF A>4 THEN 710
740 CALL CLEAR
750 ON A GOTO 1180,1220,1690,185
0
760 REM   *** INIZIO PROCEDURA C
REAZIONE ***
770 CALL CLEAR
780 INPUT "NOME SCHEDARIO?":K$
790 X=1
800 F(X)=X
810 PRINT "--------------------
-------"::"DATO N.";X
820 PRINT "--------------------
-------":"AUTORE/ESECUTORE"::
830 INPUT A$(X)
840 PRINT "--------------------
-------":"TITOLO INCISIONE"::
850 INPUT B$(X)
860 IF B$(X)="=" THEN 820
870 PRINT "--------------------
-------":"ANNO INCISIONE E DATA
REGISTRAZIONE "::
880 INPUT C$(X)
890 IF C$(X)="=" THEN 840
900 PRINT "--------------------
-------":"GENERE MUSICALE"::
910 INPUT D$(X)
920 IF D$(X)="=" THEN 870
930 PRINT "--------------------
-------":"TIPO NR  "::
940 INPUT E$(X)
950 IF E$(X)="=" THEN 900
960 PRINT "--------------------
-------":"NASTRO O DISCO?"::
970 INPUT F$(X)
980 IF F$(X)="=" THEN 930
990 PRINT "--------------------
-------":"ANNOTAZIONI"::
1000 INPUT G$(X)
1010 IF G$(X)="=" THEN 960
1020 PRINT "-------------------
-------"
1030 PRINT ::A$(X):B$(X):C$(X);"
 ";E$(X)::"TIPO SUPPORTO :";F$(X
):"NOTE :";G$(X)
1040 PRINT "-------------------
--------":"CONFERMI ? (S/N)"
1050 GOSUB 220
1060 IF A<>35 THEN 990
1070 PRINT "-------------------
--------":"ALTRI DATI ? (S/N)"
1080 GOSUB 220
1090 IF A<>35 THEN 1120
1100 X=X+1
1110 GOTO 800
1120 C=X
1130 S=1
1140 T=1
1150 Z=1
1160 GOTO 570
1170 REM    *** INIZIO PROCEDURA
 INSERIMENTO ***
1180 GOSUB 380
1190 T=1
1200 GOTO 1100
1210 REM       *** INIZIO PROCEDU
RA VARIAZIONE ***
1220 GOSUB 380
1230 CALL CLEAR
1240 INPUT "CODICE DA VARIARE ?
":Y
1250 IF Y<=0 THEN 1240
1260 IF Y>C THEN 1240
1270 PRINT ::"DATO #";F(Y):"----
-----------------------"
1280 PRINT "ESECUTORE :"::A$(Y):
:"CAMBIO? (S/N)"::
1290 GOSUB 220
1300 IF A=35 THEN 1500
1310 PRINT ::"TITOLO :"::B$(Y)::
"CAMBIO? (S/N)"::
1320 GOSUB 220
1330 IF A=35 THEN 1520
1340 PRINT ::"GENERE MUSICALE:":
:C$(Y)::"CAMBIO? (S/N)"::
1350 GOSUB 220
1360 IF A=35 THEN 1540
1370 PRINT ::"ANNO INCISIONE/DAT
A REC:"::D$(Y)::"CAMBIO? (S/N)":
:
1380 GOSUB 220
1390 IF A=35 THEN 1560
1400 PRINT ::"NOISE REDUCT.:"::E
$(Y)::"CAMBIO? (S/N)"::
1410 GOSUB 220
1420 IF A=35 THEN 1580
1430 PRINT ::"TIPO SUPPORTO:"::F
$(Y)::"CAMBIO ? (S/N)"::
1440 GOSUB 220
1450 IF A=35 THEN 1600
1460 PRINT ::"ANNOTAZIONI :"::G$
(Y)::"CAMBI ?(S/N)"::
1470 GOSUB 220
1480 IF A=35 THEN 1620
1490 GOTO 1630
1500 INPUT "NUOVO AUTORE  ? ":A$
(Y)
1510 GOTO 1310
1520 INPUT "NUOVO TITOLO  ? ":B$
(Y)
1530 GOTO 1340
1540 INPUT "ANNO INCISIONE/DATA
REC. ? ":C$(Y)
1550 GOTO 1370
1560 INPUT "VARIAZIONE GEN.MUSIC
ALE ? ":D$(Y)
1570 GOTO 1400
1580 INPUT "NOISE REDUCT. ? ":E$
(Y)
1590 GOTO 1430
1600 INPUT "NUOVO TIPO SUPPORTO
? ":F$(Y)
1610 GOTO 1460
```

```
1620 INPUT "NUOVE NOTE ?":G$(Y)

1630 PRINT ::"-------------------
----------":"ALTRI DATI DA VARIA
RE (S/N)"
1640 GOSUB 220
1650 IF A=35 THEN 1230
1660 T=1
1670 GOTO 570
1680 REM      *** INIZIO PROCEDURA
 EPIMINAZIONE ***
1690 GOSUB 380
1700 INPUT "DATO DA ELIMINARE ?
":Y
1710 IF Y<=0 THEN 1700
1720 IF Y>C THEN 1700
1730 A$(Y)=""
1740 B$(Y)=""
1750 C$(Y)=""
1760 D$(Y)=""
1770 E$(Y)=""
1780 F$(Y)=""
1790 G$(Y)=""
1800 PRINT ::"-------------------
----------"::"ALTRI DATIDA ELIMI
NARE (S/N) ?"
1810 GOSUB 220
1820 IF A=35 THEN 1700
1830 T=1
1840 GOTO 570
1850 REM      *** INIZIO PROCEDURA
 VISUALIZZAZIONE ***
1860 GOSUB 380
1870 CALL CLEAR
1880 PRINT "--------------------
--------":" VISUALIZZAZIONE DATI
"

1890 PRINT "--------------------
--------"::::
1900 PRINT "0  QUADRO PRINCIPALE
"::"1  RICERCA PER CODICE"::
1910 PRINT "2  RICERCA PER ESECU
TORE"::"3  VIS. TOTALE"::::::
1920 GOSUB 220
1930 IF A>3 THEN 1920
1940 IF A=0 THEN 570
1950 ON A GOTO 1960,2020,2100
1960 CALL CLEAR
1970 INPUT "CODICE DA VISUALIZZA
RE ? ":Y
1980 IF Y<=0 THEN 1960
1990 IF Y>C THEN 1870
2000 GOSUB 2140
2010 GOTO 1960
2020 CALL CLEAR
2030 INPUT "AUTORE DA CERCARE ?
":Y$
2040 FOR Y=1 TO C
2050 IF A$(Y)<>Y$ THEN 2080
2060 GOSUB 2140
2070 GOTO 2020
2080 NEXT Y
2090 GOTO 1870
2100 FOR Y=1 TO C
2110 GOSUB 2140
2120 NEXT Y
2130 GOTO 1870
2140 CALL CLEAR
2150 PRINT "CODICE N.";F(Y):"---
-------------------------"::
2160 PRINT A$(Y):B$(Y):C$(Y);" "
;D$(Y);" ";E$(Y)::"SUPP.:";F$(Y)
:"NOTE:";G$(Y)
2170 PRINT :"-------------------
---------":"PREMI 0 PER USCIRE"

2180 PRINT "UN TASTO PER CONTINU
ARE"
2190 GOSUB 220
2200 IF A=0 THEN 1850
2210 RETURN
2220 IF T=0 THEN 2240
2230 GOSUB 270
2240 END
```

TI-99/4A

Battaglia navale

Chi di voi non ha mai, durante la barbose ore di interrogazione, strappato un foglio dal quaderno a quadretti tracciandovi sopra le navi all'interno di un riquadro numerato per poi sfidare la flotta del vicino di banco nella più entusiasmante delle battaglie navali?

E quanti di voi non hanno mai rimpianto la possibilità di ripetere le epiche sfide con il vicino di banco perché le circostanze erano mutate e non c'era più la possibilità di avere a disposizione un compagno di banco? Beh, con questo programma in Basic ed il vostro TI-99 avrete

l'occasione di riptere quelle felici esperienze con un avversario d'eccezione in quanto a disposizione tattica e lealtà: il computer!

Il vostro TI, infatti, non vi sbircerà mai la locazione delle navi e vi darà modo di rivivere sfide emozionanti con questo collaudatissimo gioco; e senza altro impegno all'infuori della scelta delle coordinate in cui ubicare la vostra flotta, e dello sforzo mentale di individuazione delle possibili locazioni della flotta nemica.
Buon divertimento!

```
100 REM  *****************
110 REM  *BATTAGLIA NAVALE*
120 REM  *****************
130 REM  TI-99          BASIC
160 REM
180 RANDOMIZE
190 CALL SCREEN(12)
200 CALL CLEAR
210 PRINT TAB(5);"BATTAGLIA NAVA
LE"
220 PRINT
230 PRINT
240 PRINT :::::::::::::
250 OPTION BASE 1
260 DIM P(10,10),O(10,10),SH(5,5
,2)
270 CALL COLOR(14,7,1)
280 CALL COLOR(15,11,1)
290 CALL CHAR(96,"000000F7F3F1F"
)
300 CALL CHAR(97,"000000FFFFFFF"
)
310 CALL CHAR(98,"3C7EFFFFFFFFF"
)
320 CALL CHAR(99,"000000FFFEFCF8
")
330 CALL CHAR(100,"1030707070707
070")
340 CALL CHAR(101,"7070707070707
070")
350 CALL CHAR(102,"787C7E7E7F7F7
C78")
360 CALL CHAR(103,"7070707070701
010")
370 CALL CHAR(104,"00080403FF7F3
F")
380 CALL CHAR(105,"8C4C3CFEFFFFF
F")
390 CALL CHAR(106,"01023C3FFFFFF
F")
400 CALL CHAR(107,"000204F8FFFEF
E")
410 CALL CHAR(108,"1030727478787
878")
420 CALL CHAR(109,"7C7C70717A7C7
C7C")
430 CALL CHAR(110,"7F7F787C7C7C7
A79")
440 CALL CHAR(111,"7078787C7C727
110")
450 CALL CHAR(112,"00108867FF7F3
F")
460 CALL CHAR(113,"09C5C3F3FFFFF
F")
470 CALL CHAR(114,"000204F8FFFEF
E")
480 CALL CHAR(115,"1030727478797
A7C")
490 CALL CHAR(116,"797A7C7C7F7F7
87C")
500 CALL CHAR(117,"7C7C7A79787C7
C1A")
510 CALL CHAR(118,"0000003FFF7F3
F")
520 CALL CHAR(119,"067EFEFFFFFFF
F")
530 CALL CHAR(120,"000000E0FCFFF
E")
540 CALL CHAR(121,"1030787878787
878")
550 CALL CHAR(122,"787C7C7E7E7E7
F7F")
560 CALL CHAR(123,"7C7C787878703
020")
570 CALL CHAR(124,"03030F1FFF7F3
F")
580 CALL CHAR(125,"006060F0FFFEF
E")
590 CALL CHAR(126,"1030707078787
E7F")
600 CALL CHAR(127,"7C78787070707
010")
610 CALL CHAR(128,"FF81818181818
1FF")
620 CALL CHAR(136,"815E2C366A3C2
442")
630 CALL CHAR(144,"81667E3C3C7E6
681")
640 CALL SOUND(-3000,220,30,554,
20,1047,20,-8,30)
650 PRINT TAB(5);"BATTAGLIA NAVA
LE"
660 PRINT :"AFFONDA LE NAVI NEMI
CHE "
670 PRINT "PRIMA CHE IL COMPUTER
"
680 PRINT "AFFONDI LE TUE."
690 PRINT :"DISPONI LA TUA FLOTT
A CON "
700 PRINT "LE COORDINATE DELLA G
RIGLIA"
710 PRINT "DI 10 X 10 SULLA DEST
RA."
720 PRINT "PRIMA RIGA E POI COLO
NNA."
730 PRINT "PER ESEMPIO: A5"
740 PRINT "DOPO I PRELIMINARI, S
PARA AL"
750 PRINT "NEMICO DANDO LE COORD
INATE"
760 PRINT "DELLA GRIGLIA AVVERSA
RIA."
```

```
770 PRINT "QUINDI LO STESSO FARA
' IL"
780 PRINT "COMPUTER CON LA TUA G
RIGLIA."
790 PRINT :"ESSO NON PUO' VEDERE
 LE TUE"
800 PRINT "NAVI."
810 PRINT :"TU NON PUOI VEDERE L
E SUE."
820 PRINT :"PREMI UN TASTO..."
850 CALL SOUND(1,-2,30)
860 CALL KEY(0,K,S)
870 IF S=0 THEN 860
880 CALL SCREEN(6)
890 CALL CLEAR
900 PRINT "   COMPUTER        TU
"
910 PRINT ::::::::::::::::::::::
920 FOR X=5 TO 14
930 CALL VCHAR(X,5,X+60)
940 CALL HCHAR(X,6,128,10)
950 CALL HCHAR(X,18,128,10)
960 CALL VCHAR(X,17,X+60)
970 NEXT X
980 FOR X=6 TO 15
990 CALL VCHAR(15,X+12,X+42)
1000 CALL VCHAR(15,X,X+42)
1010 NEXT X
1020 S1$="PORTAEREI"
1030 S2$="CORAZZATA"
1040 S3$="INCROC."
1050 S4$="SOMMERGIB."
1060 S5$="FREGATA"
1070 FOR S=1 TO 5
1080 ON S GOSUB 1110,1160,1210,1
260,1310
1090 GOSUB 1390
1100 GOTO 1360
1110 PR$=S1$
1120 LE=5
1130 S=1
1140 OS=0
1150 RETURN
1160 PR$=S2$
1170 LE=4
1180 S=2
1190 OS=8
1200 RETURN
1210 PR$=S3$
1220 LE=3
1230 S=3
1240 OS=16
1250 RETURN
1260 PR$=S4$
1270 LE=3
1280 S=4
1290 OS=22
1300 RETURN
1310 PR$=S5$
1320 LE=2
1330 S=5
1340 OS=28
1350 RETURN
1360 NEXT S
1370 CALL HCHAR(22,1,32,64)
1380 GOTO 2240
1390 L=LEN(PR$)
1400 SUS$="SCRIVI RIGA,COL. PER
"&STR$(LE)&" SPAZI"
1410 FOR X=1 TO LEN(SUS$)
1420 SU1$=SEG$(SUS$,X,1)
1430 CALL VCHAR(22,X+2,ASC(SU1$)
)
1440 NEXT X
1450 PR$=PR$&" SPAZIO"
1460 CALL HCHAR(23,2,32,30)
1470 FOR X=1 TO LEN(PR$)
1480 SU1$=SEG$(PR$,X,1)
1490 CALL VCHAR(23,X+2,ASC(SU1$)
)
1500 NEXT X
1510 FOR X=1 TO LE
1520 CALL HCHAR(23,20,35)
1530 CALL VCHAR(23,21,LE-X+49)
1540 CALL KEY(0,K1,ST)
1550 IF ST=0 THEN 1540
1560 IF K1<65 THEN 1590
1570 IF K1>74 THEN 1590
1580 GOTO 1610
1590 CALL SOUND(100,-2,2)
1600 GOTO 1540
1610 CALL VCHAR(23,23,K1)
1620 CALL KEY(0,KE,ST)
1630 IF ST=-1 THEN 1620
1640 CALL KEY(0,K2,ST)
1650 IF ST=0 THEN 1640
1660 IF K2<48 THEN 1690
1670 IF K2>57 THEN 1690
1680 GOTO 1710
1690 CALL SOUND(100,-2,2)
1700 GOTO 1640
1710 CALL VCHAR(23,24,K2)
1720 SH(S,X,1)=K1-64
1730 SH(S,X,2)=K2-47
1740 IF P(K1-64,K2-47)>0 THEN 15
90
1750 P(K1-64,K2-47)=S
1760 NEXT X
1770 GOSUB 5370
1780 IF SH(S,1,1)=SH(S,2,1)THEN
1810
1790 X2=1
1800 GOTO 1820
1810 X2=2
1820 FOR X3=1 TO LE
1830 F=0
1840 FOR X1=1 TO LE-X3
1850 IF SH(S,X1,X2)=0 THEN 1910

1860 IF SH(S,X1,X2)<SH(S,X1+1,X2
)THEN 1910
1870 SW=SH(S,X1,X2)
1880 SH(S,X1,X2)=SH(S,X1+1,X2)
1890 SH(S,X1+1,X2)=SW
1900 F=1
1910 NEXT X1
1920 IF F=0 THEN 1940
1930 NEXT X3
1940 FOR X=1 TO LE-1
1950 IF SH(S,X,1)<>SH(S,X+1,1)-1
 THEN 1980
1960 NEXT X
1970 GOTO 2070
1980 FOR X=1 TO LE-1
1990 IF SH(S,X,2)<>SH(S,X+1,2)-1
 THEN 2020
2000 NEXT X
```

```
2010 GOTO 2070
2020 CALL SOUND(100,-2,2)
2030 FOR X=1 TO LE
2040 P(SH(S,X,1),SH(S,X,2))=0
2050 NEXT X
2060 GOTO 1460
2070 X=S
2080 FOR X1=1 TO 5
2090 IF SH(X,X1,1)=0 THEN 2190
2100 IF SH(X,1,1)=SH(X,2,1)THEN
2130
2110 OSA=1
2120 GOTO 2140
2130 OSA=0
2140 P(SH(X,X1,1),SH(X,X1,2))=X

2150 IF X>1 THEN 2180
2160 CALL VCHAR(SH(X,X1,1)+4,SH(
X,X1,2)+17,95+X1+OS+((LE-1)*OSA)
)
2170 GOTO 2190
2180 CALL HCHAR(SH(X,X1,1)+4,SH(
X,X1,2)+17,95+X1+OS+(LE*OSA))
2190 NEXT X1
2200 IF X>1 THEN 2230
2210 CALL HCHAR(SH(1,4,1)+4,SH(1
,4,2)+17,97+((LE-1)*OSA))
2220 CALL HCHAR(SH(1,5,1)+4,SH(1
,5,2)+17,99+((LE-1)*OSA))
2230 RETURN
2240 LE=4
2250 S=1
2260 GOSUB 2400
2270 LE=3
2280 S=2
2290 GOSUB 2400
2300 LE=2
2310 S=3
2320 GOSUB 2400
2330 LE=2
2340 S=4
2350 GOSUB 2400
2360 LE=1
2370 S=5
2380 GOSUB 2400
2390 GOTO 2630
2400 RANDOMIZE
2410 X2=INT(RND*2)+1
2420 IF X2=2 THEN 2460
2430 X=INT(RND*(10-LE))+1
2440 X1=INT(RND*10)+1
2450 GOTO 2480
2460 X=INT(RND*10)+1
2470 X1=INT(RND*(10-LE))+1
2480 ON X2 GOTO 2490,2560
2490 FOR Y=X TO X+LE
2500 IF O(Y,X1)>0 THEN 2400
2510 NEXT Y
2520 FOR Y=X TO X+LE
2530 O(Y,X1)=S
2540 NEXT Y
2550 RETURN
2560 FOR Y=X1 TO X1+LE
2570 IF O(X,Y)>0 THEN 2400
2580 NEXT Y
2590 FOR Y=X1 TO X1+LE
2600 O(X,Y)=S
2610 NEXT Y
2620 RETURN
2630 M1$="TIRO IO"
2640 M2$="TUO  TIRO"
2650 M3$="SCORE"
2660 M4$="COMPUTER"
2670 M5$="-TU-"
2680 M6$="**BUCO !**"
2690 M7$="*ACQUA!*"
2700 M8$="*CENTRO"
2710 GOTO 2800
2720 FOR V=1 TO 7
2730 CALL HCHAR(18,V+4,ASC(SEG$(
M1$,V,1)))
2740 NEXT V
2750 RETURN
2760 FOR V=1 TO 9
2770 CALL HCHAR(21,V+4,ASC(SEG$(
M2$,V,1)))
2780 NEXT V
2790 RETURN
2800 FOR X=1 TO 5
2810 CALL HCHAR(18,X+22,ASC(SEG$
(M3$,X,1)))
2820 NEXT X
2830 FOR X=1 TO 8
2840 CALL HCHAR(19,X+15,ASC(SEG$
(M4$,X,1)))
2850 NEXT X
2860 FOR X=1 TO 4
2870 CALL HCHAR(19,X+26,ASC(SEG$
(M5$,X,1)))
2880 NEXT X
2890 T=1
2900 IF T=0 THEN 2930
2910 T=0
2920 GOTO 3200
2930 T=1
2940 CALL HCHAR(21,3,32,12)
2950 CALL HCHAR(22,3,32,7)
2960 GOSUB 2720
2970 IF W>0 THEN 3650
2980 RANDOMIZE
2990 X=INT(10*RND)+1
3000 X1=INT(10*RND)+1
3010 H=X
3020 H1=X1
3030 IF P(X,X1)=7 THEN 2980
3040 IF P(X,X1)=6 THEN 2980
3050 CALL HCHAR(19,6,H+64)
3060 CALL HCHAR(19,7,H1+47)
3070 IF P(X,X1)>0 THEN 4480
3080 GOSUB 3120
3090 GOTO 2900
3100 P(X+10,X1)=7
3110 CALL HCHAR(23,1,32,32)
3120 P(X,X1)=6
3130 CALL SOUND(200,-6,2)
3140 CALL HCHAR(23,1,32,32)
3150 CALL VCHAR(X+4,X1+17,144)
3160 FOR Y=1 TO 8
3170 CALL VCHAR(23,12+Y,ASC(SEG$
(M7$,Y,1)))
3180 NEXT Y
3190 RETURN
3200 CALL HCHAR(18,3,32,12)
3210 CALL HCHAR(19,3,32,7)
3220 GOSUB 2760
3230 CALL KEY(0,K1,ST)
```

```
3240 IF ST=0 THEN 3230
3250 IF K1<65 THEN 3230
3260 IF K1>74 THEN 3230
3270 CALL VCHAR(22,6,K1)
3280 CALL KEY(0,KE,ST)
3290 IF ST=-1 THEN 3280
3300 CALL KEY(0,K2,ST)
3310 IF ST=0 THEN 3300
3320 IF K2<48 THEN 3300
3330 IF K2>57 THEN 3300
3340 CALL VCHAR(22,7,K2)
3350 K3=K1-64
3360 K4=K2-47
3370 IF O(K3,K4)<6 THEN 3410
3380 CALL SOUND(50,110,2)
3390 CALL HCHAR(22,6,32,7)
3400 GOTO 3200
3410 IF O(K3,K4)=0 THEN 3520
3420 CALL SOUND(200,220,2,330,2,
440,2,-6,2)
3430 CALL SOUND(400,110,2,220,2,
330,2,-8,2)
3440 CALL VCHAR(K3+4,K4+5,136)
3450 SF=O(K3,K4)
3460 O(K3,K4)=7
3470 CALL HCHAR(23,1,32,32)
3480 FOR X2=1 TO 7
3490 CALL HCHAR(23,13+X2,ASC(SEG
$(M8$,X2,1)))
3500 NEXT X2
3510 GOTO 4620
3520 CALL SOUND(200,-6,2)
3530 CALL HCHAR(23,1,32,32)
3540 O(K3,K4)=6
3550 FOR X2=1 TO 10
3560 CALL VCHAR(23,13+X2,ASC(SEG
$(M6$,X2,1)))
3570 NEXT X2
3580 CALL VCHAR(K3+4,K4+5,144)
3590 GOTO 2900
3600 CH=1
3610 GOTO 4670
3620 CH=0
3630 ON SF GOSUB 1110,1160,1210,
1260,1310
3640 IF DS(SF)=LE-1 THEN 3800
3650 IF H=10 THEN 3690
3660 IF P(H+1,H1)<>7 THEN 3680
3670 IF W>1 THEN 4280 ELSE 2080

3680 IF H=1 THEN 3740
3690 IF P(H-1,H1)<>7 THEN 3740
3700 IF W>1 THEN 4280 ELSE 4080

3710 W2=W
3720 W=W1
3730 GOTO 3580
3740 IF H1=10 THEN 3780
3750 IF P(H,H1+1)<>7 THEN 3770
3760 IF W>1 THEN 4080 ELSE 4280

3770 IF H1=1 THEN 3800
3780 IF P(H,H1-1)<>7 THEN 3800
3790 IF W>1 THEN 4080 ELSE 4280

3800 L1=INT(RND*2)+1
3810 ON L1 GOTO 3820,3900
3820 X2=INT(RND*2)+1
3830 ON X2 GOTO 3840,3870
3840 X2=1
3850 X3=0
3860 GOTO 3970
3870 X2=-1
3880 X3=0
3890 GOTO 3970
3900 X3=INT(RND*2)+1
3910 ON X3 GOTO 3920,3950
3920 X3=1
3930 X2=0
3940 GOTO 3970
3950 X3=-1
3960 X2=0
3970 IF H+X2>10 THEN 3800
3980 IF H+X2<1 THEN 3800
3990 IF H1+X3>10 THEN 3800
4000 IF H1+X3<1 THEN 3800
4010 IF P(H+X2,H1+X3)=6 THEN 380
0
4020 IF P(H+X2,H1+X3)=7 THEN 380
0
4030 X=H+X2
4040 X1=H1+X3
4050 IF P(X,X1)>0 THEN 4480
4060 GOSUB 3120
4070 GOTO 2900
4080 IF H=10 THEN 4180
4090 H=H+1
4100 IF P(H,H1)=7 THEN 4080
4110 IF P(H,H1)=6 THEN 4180
4120 X=H
4130 X1=H1
4140 IF P(X,X1)>0 THEN 4480
4150 GOSUB 3120
4160 H=H-1
4170 GOTO 2900
4180 IF H=1 THEN 4090
4190 H=H-1
4200 IF P(H,H1)=7 THEN 4180
4210 IF P(H,H1)=6 THEN 4080
4220 X=H
4230 X1=H1
4240 IF P(X,X1)>0 THEN 4480
4250 GOSUB 3120
4260 H=H+1
4270 GOTO 2900
4280 IF H1=10 THEN 4380
4290 H1=H1+1
4300 IF P(H,H1)=7 THEN 4280
4310 IF P(H,H1)=6 THEN 4380
4320 X=H
4330 X1=H1
4340 IF P(X,X1)>0 THEN 4480
4350 GOSUB 3120
4360 H1=H1-1
4370 GOTO 2900
4380 IF H1=1 THEN 4280
4390 H1=H1-1
4400 IF P(H,H1)=7 THEN 4380
4410 IF P(H,H1)=6 THEN 4280
4420 X=H
4430 X1=H1
4440 IF P(X,X1)>0 THEN 4480
4450 GOSUB 3120
4460 H1=H1+1
4470 GOTO 2900
4480 CALL VCHAR(4+X,17+X1,136)
```

```
4490 CALL HCHAR(23,1,32,32)
4500 GOSUB 2720
4510 FOR Z=1 TO LEN(M8$)
4520 CALL HCHAR(23,14+Z,ASC(SEG$
(M8$,Z,1)))
4530 NEXT Z
4540 CALL SOUND(200,220,2,330,2,
440,2,-8,2)
4550 CALL SOUND(300,110,0,220,0,
330,0,-8,0)
4560 SF=P(X,X1)
4570 CALL VCHAR(19,6,X+64)
4580 CALL VCHAR(19,7,X1+47)
4590 P(X,X1)=7
4600 H=X
4610 H1=X1
4620 FOR X2=1 TO 5
4630 DS(X2)=0
4640 NEXT X2
4650 FOR X2=1 TO 10
4660 FOR X3=1 TO 10
4670 IF CH=1 THEN 4690
4680 IF T=0 THEN 4740
4690 IF P(X2,X3)=0 THEN 4780
4700 IF P(X2,X3)=6 THEN 4780
4710 IF P(X2,X3)=7 THEN 4780
4720 DS(P(X2,X3))=DS(P(X2,X3))+1
4730 GOTO 4780
4740 IF O(X2,X3)=0 THEN 4780
4750 IF O(X2,X3)=6 THEN 4780
4760 IF O(X2,X3)=7 THEN 4780
4770 DS(O(X2,X3))=DS(O(X2,X3))+1
4780 NEXT X3
4790 NEXT X2
4800 IF CH=1 THEN 3620
4810 W=0
4820 SCORE=0
4830 FOR Z4=1 TO 5
4840 ON Z4 GOSUB 1110,1160,1210,
1260,1310
4850 IF DS(Z4)=LE THEN 4940
4860 IF DS(Z4)=0 THEN 4890
4870 W=W+1
4880 GOTO 4940
4890 SCORE=SCORE+1
4900 IF T=0 THEN 4930
4910 GOSUB 5010
4920 GOTO 4940
4930 GOSUB 5000
4940 NEXT Z4
4950 IF T=0 THEN 4980
4960 W1=W
4970 GOTO 2900
4980 W=W1
4990 GOTO 2900
5000 SCP=SCORE
5010 CALL HCHAR(23,1,32,32)
5020 FOR X3=1 TO LEN(PR$)+10
5030 CALL HCHAR(23,X3+6,ASC(SEG$
(PR$&" AFFONDATA",X3,1)))
5040 NEXT X3
5050 IF T=0 THEN 5090
5060 CALL VCHAR(20,20,SCORE+48)
5070 IF SCORE=5 THEN 5120
5080 RETURN
5090 CALL HCHAR(20,27,SCORE+48)
5100 IF SCORE=5 THEN 5140
5110 RETURN
5120 PRINT "IL COMPUTER VINCE DI
 NUOVO!"
5130 GOTO 5150
5140 PRINT "SARAI PIU' FORTUNATO
 LA"
5150 PRINT "PROSSIMA VOLTA!"
5160 PRINT "UN'ALTRA PARTITA? (S
/N)"
5170 INPUT NG$
5180 IF NG$="N" THEN 5350
5190 IF NG$="S" THEN 5220
5200 CALL SOUND(200,110,0)
5210 GOTO 5150
5220 FOR L=1 TO 10
5230 FOR L1=1 TO 10
5240 P(L,L1)=0
5250 O(L,L1)=0
5260 NEXT L1
5270 NEXT L
5280 FOR L=1 TO 5
5290 FOR L1=1 TO 5
5300 SH(L,L1,1)=0
5310 SH(L,L1,2)=0
5320 NEXT L1
5330 NEXT L
5340 GOTO 880
5350 CALL CLEAR
5360 STOP
5370 NNN=0
5380 AAA=0
5390 FOR X=1 TO LE-1
5400 IF NNN=1 THEN 5430
5410 IF SH(S,X,1)=SH(S,X+1,1)THE
N 5460
5420 IF AAA=1 THEN 2020
5430 IF SH(S,X,2)<>SH(S,X+1,2)TH
EN 2020
5440 NNN=1
5450 GOTO 5470
5460 AAA=1
5470 NEXT X
5480 RETURN
5490 END
```

Guida per l'input dei programmi sul TI 99/4A

A causa del sistema di codifica utilizzato, possono capitare in alcune linee delle improvvise "andate a capo" delle quali, naturalmente, non va tenuto conto in fase di digitazione.
Vi potrà capitare, a volte di trovare nei listati di programmi per TI 99/4a alcuni caratteri sottolineati. La sottolineatura rappresenta una particolare codifica dei tasti di controllo: dovrete quindi premere il tasto indicato dal carattere insieme al tasto CONTROL.
Ad esempio, se trovate A dovrete battere CONTROL+A; se trovate —, dovrete battere CONTROL+SPAZIO, e così via.

Identikit

Ecco un gioco che, pur particolarmente piacevole per i più giovani, non mancherà di stupire ed interessare chi ama la grafica dello Spectrum. Con 'Identikit' dovete tentare di ricostruire il volto di un bandito che avete appena intravisto in una buia notte piovosa, e che dovete tentare di rinchiudere dietro solide sbarre. In realtà voi non avete visto nessun mascalzone, e difficilmente il programma vi consentirà di arrestarlo: ricostruite dunque il volto a piacere a godetevi il risultato finale senza sperare di vincere qualche cosa. In sostanza le finalità del gioco sono solo grafiche ed in tal senso va sottolineato che le possibilità di scelta fra i diversi occhi, nasi, labbra, capelli, ecc., sono davvero capaci di mostrare sul video personaggi dalle fattezze diversissime. È il programma stesso a segnalarvi le possibili opzioni grafiche: rispondete quindi seguendo il vostro gusto personale.

Due parole vanno spese a vantaggio dei possessori di Spectrum 16K: infatti il programma, così come qui pubblicato, gira solo sul 48K. Chi possiede la versione più piccola del computer, procede come segue:

— togliere tutte le REM

— sostituire la linea 3 con: 3 LOAD " " CODE

— eliminare la linea 5

— rinumerare la linea 7300, facendola diventare la numero 4, ed aggiungervi LET ze=VAL "0"

— eliminare la linea 120

— nel copiare il listato sostituire a tutti gli zeri la variabile ze; rendere poi tutti i numeri (siano DATA, PLOT, variabili dei loop, ecc...) argomenti della funzione VAL (es.: VAL "180")

— infine non copiare nel main program le linee per la defi͏nzione dei caratteri grafici (da 7000 a 7400): queste ultime vanno battute dopo aver salvato il programma principale (con SAVE "identikit" LINE 3) e fatte poi girare, in modo da definire il set grafico che può poi essere salvato di seguito al programma vero e proprio con SAVE "udg" CODE USR "a", 168

```
  1 REM IDENTIKIT
  3 PRINT AT 10,10; INVERSE 1;"Un at
    timo..."
  5 GO SUB 7000
100 FOR i=15 TO 30: BEEP .01,i:
     BEEP .05,i-2: NEXT i
120 PRINT AT 5,8; BRIGHT 1;"***IDÊNT
    IKIT***";AT 10,1; BRIGHT 0;"Pens
    i di riuscire a ricostruire";
    AT 12,1;"le sembianze del colpev
    ole ?": FOR i=1 TO 200: NEXT i:
     CLS
130 RESTORE 150
140 FOR i=1 TO 11: READ bip: BEEP .1
    ,bip: NEXT i: BEEP .5,12
150 DATA 0,4,2,5,4,7,5,9,7,11,9
190 PAUSE 30: GO SUB 600
200 INPUT "Quali OCCHI ? ";k
203 IF k=1 THEN  LET w$="AB": LET in
    =1: LET bip=-10: LET bop=0:
     GO TO 700
204 IF k=2 THEN  LET w$="CD": LET in
    =0: LET bip=-20: LET bop=10:
     GO TO 700
205 IF k=3 THEN  LET w$="EF": LET in
    =1: LET bip=-30: LET bop=-20:
     GO TO 700
206 IF k=4 THEN  LET w$="GH": LET in
    =0: LET bip=20: LET bop=30:
     GO TO 700
207 IF k=5 THEN  LET w$="AB": LET in
    =5: LET bip=15: LET bop=25:
     GO TO 700
208 IF k=6 THEN  LET w$="CD": LET in
    =2: LET bip=50: LET bop=40:
     GO TO 700
210 GO TO 200
211 PRINT AT 2,2; INK 2;"1=I ";AT 2,
    6; INK 1;"2= J ";AT 2,11; INK 0;
    "3=PQ";AT 3,4; INK 2;"L";AT 3,8;
     INK 1;"MNO";AT 3,13; INK 0;"RS"
    ;AT 4,2; INK 2;"  K            ":
     INPUT "Quale NASO ? ";k: IF k<1
     OR k>3 THEN  GO TO 211
212 IF k=1 THEN  LET w$="I": LET o$=
    "J": LET p$="K": LET ln=2: LET l
    un=0: LET len=0: LET st=0: LET e
    p=-10: GO TO 705
213 IF k=2 THEN  LET w$="L": LET o$=
    "MNO": LET p$="": LET in=1:
     LET lun=0: LET len=1: LET st=10
    : LET ep=-10: GO TO 705
214 IF k=3 THEN  LET w$="PQ": LET o$
    ="RS": LET p$="": LET in=0:
```

```
    LET lun=1: LET len=1: LET st=20
    : LET ep=0: GO TO 705
215 GO SUB 9000: PRINT AT 0,0;"1=";
    AT 0,9;"2=";AT 0,17;"3=";AT 6,0;
    "4="
216 RESTORE 240: FOR i=1 TO 4:
     READ q,z: PLOT q,z: FOR j=1
     TO 10: READ v,w,z: DRAW v,w,z:
     NEXT j: NEXT i
220 INPUT "Quali LABBRA ? ";k
223 IF k=1 THEN  LET q=178: LET z=52
    : GO TO 710
224 IF k=2 THEN  LET q=180: LET z=52
    : GO TO 710
225 IF k=3 THEN  LET q=180: LET z=46
    : GO TO 710
226 IF k=4 THEN  LET q=182: LET z=54
    : GO TO 710
228 GO TO 220
240 DATA 20,160,5,-3,0,3,-5,0,15,0,0
    ,3,5,0,5,3,0,-10,3,0,-5,0,PI,-5
    ,0,PI,-10,-3,0,31,0,0
250 DATA 90,160,8,-5,0,12,0,0,8,5,0,
    -28,0,0,14,3,0,14,-3,0,0,0,0,0,0
    ,0,0,0,0,0,0,0
260 DATA 162,160,5,5,0,5,3,0,3,1,0,3
    ,-1,0,5,-3,0,5,-5,0,-25,0,PI,0,
    0,0,0,0,0,0,0,0
270 DATA 22,130,3,-6,0,6,-4,0,6,0,0,
    6,4,0,3,6,0,-6,-2,0,-4,-3,0,-4,0
    ,0,-4,2,0,-6,4,0
599 REM disegno volto e cornice
600 BORDER 3: PLOT 130,12: BEEP .03,
    40: DRAW 0,140: BEEP .03,39:
     DRAW 120,0: BEEP .03,38: DRAW 0
    ,-140: BEEP .03,37: DRAW -120,0:
     BEEP .03,36
601 PAUSE 20: PLOT 128,10: BEEP .03,
    40: DRAW 0,144: BEEP .03,39:
     DRAW 124,0: BEEP .03,38: DRAW 0
    ,-144: BEEP .03,37: DRAW -124,0:
     BEEP .03,36
610 PLOT 230,105: BEEP .01,35:
     DRAW -80,0,PI: BEEP .01,34:
     PLOT 230,105: BEEP .01,33:
     DRAW 0,-22: BEEP .01,32: DRAW -
    5,-22: BEEP .01,31: DRAW -7,-10:
     BEEP .01,30: DRAW -10,-15:
     BEEP .01,29
611 PLOT 150,105: BEEP .01,28:
     DRAW 0,-22: BEEP .01,27: DRAW 5
    ,-22: BEEP .01,26: DRAW 7,-10:
     BEEP .01,25: DRAW 10,-15:
     BEEP .01,24: PLOT 173,35:
     BEEP .01,23: DRAW 35,0,PI:
     BEEP .01,22
612 PLOT 150,90: BEEP .01,21: DRAW -
    6,0: BEEP .01,20: DRAW 4,-18:
     BEEP .01,19: DRAW 5,0,PI:
     BEEP .01,18: PLOT 227,72:
     BEEP .01,17: DRAW 5,0,PI:
     BEEP .01,16: DRAW 4,18: BEEP .0
    1,15: DRAW -6,0,PI: BEEP .01,14

613 PLOT 185,95: BEEP .01,13: DRAW -
    16,0,PI: BEEP .01,12: PLOT 215,
    95: BEEP .01,11: DRAW -16,0,PI:
     BEEP .01,10: PAUSE 10: BEEP .2,
     30: BEEP .2,28: BEEP .2,30
620 PRINT AT 2,2; INK 1;"1=AB";AT 2,
    6; INK 0;"2=CD";AT 2,10; INK 1;"
    3=EF"
621 PRINT AT 4,2; INK 1;"4=GH";AT 4,
    6; INK 5;"5=AB";AT 4,10; INK 2;"
    6=CD"
625 PRINT AT 21,0;"SCEGLI, POI PREMI
     ENTER ";
650 RETURN
700 REM disegno occhi
703 PRINT AT 10,21; INK in;w$;AT 10,
    25;w$: BEEP .5,bip: PAUSE 10:
     BEEP .5,bop: GO TO 211
705 REM disegno naso
708 PRINT AT 11,24-lun; INK in;w$;
    AT 12,24-len;o$;AT 13,24;p$:
     FOR i=st TO ep STEP -1: BEEP .0
    5,i: BEEP .05,i+3: NEXT i:
     GO TO 215
710 REM disegno labbra
712 RESTORE 230+(k*10): READ i,i:
     PLOT q,z: FOR j=1 TO 10: READ v
    ,w,z: DRAW v,w,z: NEXT j
800 GO SUB 9000
801 PRINT AT 1,0;"1=normali   2=poch
    i capelli";AT 3,0;"3=PUNK II";
    AT 5,0;"4=DISEGNALI TU"
805 INPUT "Che tipo di CAPELLI ? ";k

810 IF k<1 OR k>4 THEN  GO TO 805
820 IF k=4 THEN  GO TO 4500
830 GO TO 1900+k*100
900 GO SUB 9000
902 PRINT AT 0,0;"1=No";AT 2,0;"2=No
    n rasato";AT 4,0;"3=baffi";AT 6,
    0;"4=barba";AT 8,0;"5=barba e ba
    ffi"
905 INPUT "PELI sul viso ? ";k
910 IF k<1 OR k>5 THEN  GO TO 905
920 IF k=1 THEN  GO TO 1600
930 GO TO 2800+k*100
1600 GO SUB 9000: PRINT AT 3,0;"1=NO
      2=SI": INPUT "Portava gli occh
     iali ? ";k
1605 IF k<1 OR k>2 THEN  GO TO 1600
1610 IF k=1 THEN  GO TO 5000
1620 IF k=2 THEN  GO TO 1710
1700 REM occhiali
1710 RESTORE 1730: FOR i=1 TO 4:
      READ v,w,z,bip
1720 CIRCLE v,w,z: BEEP .5,bip:
      NEXT i
1730 DATA 175,94,12,12,175,94,14,9,20
     7,94,12,11,207,94,14,7
1750 FOR i=1 TO 3: READ v,w,bip:
      PLOT v,w: BEEP .5,bip
1760 READ v,w,bip: DRAW v,w: BEEP .05
     ,bip: NEXT i: BEEP 1,0: GO TO 50
     00
1770 DATA 187,94,9,8,0,5,163,94,7,-12
     ,-4,4,218,94,5,12,-4,2

2000 REM capelli normali
2010 RESTORE 2050: FOR i=1 TO 13:
      READ v,w,bip,z,q,bop
2020 PLOT v,w: BEEP .01,bip: DRAW z,q
     ,PI: BEEP .01,bop
```

```
2030 NEXT i: GO TO 900
2050 DATA 155,120,-10,40,20,-9,157,12
     5,-8,35,20,-7,159,130,-6,30,15,-
     5,163,133,-4,25,10,-3,167,136,-2
     ,20,8,-1,171,138,0,15,6,1
2060 DATA 210,140,2,15,-25,3,212,138,
     4,13,-22,5,214,136,6,11,-18,7,21
     5,134,8,9,-16,9,216,132,10,8,-13
     ,11,218,130,12,6,-11,13,220,128,
     14,4,-8,15
2100 REM pochi capelli
2110 PRINT AT 3,23;"?": FOR i=35 TO 5
     5: BEEP .007,i: PAUSE 5: NEXT i:
      GO TO 900
2200 REM capelli punk
2210 GO SUB 2280
2220 INK 2: CIRCLE 150,70,3: PAUSE 20
     : RESTORE 2250: INK 3: LET v=185
     : GO SUB 2230: INK 4: LET v=195:
      GO SUB 2230: INK 0: GO TO 900
2230 FOR j=1 TO 6: READ w,z,q,bip:
      PLOT v,w: DRAW z,q: BEEP .04,bi
     p
2240 NEXT j: RETURN
2250 DATA 126,-7,12,-20,130,-6,12,0,1
     34,-5,12,-20,138,-4,12,0,139,-2,
     12,-20,139,0,12,0
2260 DATA 126,7,12,-20,130,6,12,0,134
     ,5,12,-20,138,4,12,0,139,2,12,-2
     0,139,0,12,0
2280 FOR i=.1 TO .02 STEP -.01:
      BEEP i,-10: NEXT i: RETURN
3000 REM non rasato
3010 RESTORE 3050: FOR i=1 TO 33:
      READ v,w
3020 PLOT v,w: BEEP .005,30-(INT (i/2
     )<>i/2)*10
3030 NEXT i: GO TO 1600
3050 DATA 160,70,162,68,165,63,166,66
     ,167,58,170,45,215,69,221,71,213
     ,59,211,65,209,63,211,60,207,58,
     200,44,198,38,193,35,187,33,188,
     35
3060 DATA 177,28,174,27,173,30,181,25
     ,183,26,187,28,189,20,191,21,193
     ,23,194,21,195,22,196,24,199,26,
     202,24,200,24
3100 REM baffi
3110 LET dr=.01: GO SUB 4000
3120 GO TO 1600
3200 REM barba
3210 LET dr=.02: GO TO 3320
3300 REM barba e baffi
3310 LET dr=.05: GO SUB 4000
3320 RESTORE 3350: FOR i=1 TO 21:
      READ v,w,z,q
3330 PLOT v,w: BEEP dr,11: DRAW z,q:
      BEEP dr,12
3340 NEXT i
3350 DATA 180,17,-8,20,182,16,-9,21,1
     84,15,-9,21,186,14,-8,20,187,14,
     -7,20,188,14,-5,19,188,14,-3,18
3360 DATA 189,13,-2,17,190,12,-1,17,1
     91,12,0,17,191,12,1,17,192,12,2,
     17,193,12,3,17,194,13,3,17,196,1
     3,3,17
3370 DATA 197,14,4,17,198,15,5,17,199
     ,16,6,18,200,17,6,19,201,18,7,19
     ,203,19,7,19
3500 GO TO 1600
4000 REM routine per baffi
4010 RESTORE 4100: FOR i=1 TO 12:
      LET z=2: READ v,w,q
4020 PLOT v,w: DRAW z,q: BEEP dr,-(30
     -(INT (i/2)=i/2)*10)
4030 NEXT i
4040 RETURN
4100 DATA 180,57,5,182,58,5,184,60,5,
     186,62,5,188,64,3,190,64,3,198,6
     7,-3,200,67,-3,202,67,-5,204,65,
     -5,206,63,-5,207,62,-5
4499 REM disegna i capelli
4500 GO SUB 9000: PRINT AT 0,0;"DISEG
     NA CON I TASTI DEL CURSORE PREMI
      < 1 > QUANDO HAI FINITO"
4501 OVER 1: PLOT 230,105: DRAW -80,0
     ,PI: OVER 0
4502 LET x=180: LET y=144
4510 LET w$=INKEY$
4520 LET x=x+(w$="8" AND x<248)-(w$="
     5" AND x>132)
4525 LET y=y+(w$="7" AND y<150)-(w$="
     6" AND y>14)
4530 IF w$<>"" THEN  BEEP .01,(RND*
     4)*10-10
4535 IF w$="1" THEN  GO TO 900
4540 PLOT x,y
4545 GO TO 4510
4999 REM fine disegno
5000 GO SUB 9000: INPUT "TI SEMBRA LU
     I (S/N) ? ";w$
5010 IF w$="n" OR w$="N" THEN  CLS :
      PRINT  FLASH 1;AT 10,4;"ALLORA
     TENTA NUOVAMENTE": PAUSE 200:
      CLS : GO TO 190
5020 IF w$<>"s" AND w$<>"S"
      THEN  GO TO 5000
5025 PRINT AT 1,0;"MI SAREBBE PIACIUT
     O AIUTARTI A  METTERLO DIETRO";
     AT 3,0;"LE SBARRE, MA..."
5030 FOR i=3 TO 20: FOR j=19 TO 28
      STEP 3: PRINT AT i,j;"{SG8}":
      NEXT j: NEXT i
5050 PAUSE 150: CLS
5070 FOR i=30 TO 2 STEP -1
5080 PRINT AT 10,i;"T ": BEEP .002,0:
      PAUSE 4
5090 PRINT AT 10,i-1;"U ": BEEP .002,
     6: PAUSE 4: NEXT i
6000 CLS : PRINT AT 10,0; BRIGHT 1;
      INK 1;"..TROPPO TARDI: E' GIA'
     FUGGITO!"
6010 PRINT AT 21,0;"VUOI RICOSTRUIRE
     UN ALTRO VOLTO?": INPUT w$
6030 IF w$="s" OR w$="S" THEN  CLS :
      GO TO 190
6040 CLS : PRINT AT 10,8;"IN TAL CASO
     ...CIAO !"
6050 STOP
7000 REM udg
7005 RESTORE 7030
7010 FOR i=USR "a" TO USR "u"+7:
      READ j
7020 POKE i,j: NEXT i
7030 DATA 1,6,24,33,193,48,12,3
7040 DATA 128,96,24,132,131,12,48,192
```

```
7050 DATA 1,6,24,17,17,16,12,3
7060 DATA 128,96,24,136,136,8,48,192
7070 DATA 192,112,63,35,18,10,7,3
7080 DATA 3,14,252,196,72,80,224,192
7090 DATA 3,15,31,30,61,123,123,252
7100 DATA 192,240,252,60,222,239,239,
     31
7110 DATA 129,66,36,36,36,36,36,36
7120 DATA 36,36,36,36,36,36,66,66
7130 DATA 129,129,129,129,231,66,60,0
7140 DATA 36,36,36,36,36,36,66,66
7150 DATA 1,6,8,8,8,4,3,0
7160 DATA 0,0,0,0,0,231,255,24
7170 DATA 128,96,16,16,16,32,192,0
7180 DATA 0,1,3,6,4,4,4,4
7190 DATA 128,192,96,48,16,16,16,16
7200 DATA 28,48,32,48,27,15,7,1
7210 DATA 28,6,2,6,108,120,112,128
7220 DATA 24,88,40,24,60,42,104,24
7230 DATA 24,26,12,120,10,62,32,96
7300 LET z$="
            ": LET l$=z$( TO 16)
7400 RETURN
9000 PRINT AT 0,0;z$;z$;AT 2,0;l$;
     AT 3,0;l$;AT 4,0;l$;AT 5,0;l$;
     AT 6,0;l$;AT 21,0;z$;AT 8,0;l$
9010 RETURN
```

Incursione aerea

16/48K

In questo gioco, realizzato per lo Spectrum 48K, dovete guidare il vostro aereo sopra il territorio nemico per colpirne le installazioni militari. Obiettivi privilegiati della vostra missione sono i serbatoi di carburante, che danno diritto a pochi punti ma riempiono (se colpiti) il serbatoio del vostro aereo; inoltre i cannoni e i carri armati (10 punti cadauno). Considerando che la partita termina sia se venite colpiti dalla contrarea nemica, sia se restate senza benzina, prestate attenzione al indicatore del carburante e colpite quanti più serbatoi potete. Controllate il movimento verticale cabrata/picchiata con i tasti '6' e '7', e fate fuoco con il tasto '0'. Da segnalare due routine in linguaggio macchina, una per il sonoro e l'altra per realizzare uno scroll parziale della parte alta del video veramente interessante.

```
  1 REM /\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/
  2 REM    INCURSIONE  AEREA
  3 REM \/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\/\
  5 CLEAR 64999
  6 BORDER 7: PAPER 7: INK 0:
    FLASH 0: BRIGHT 0: OVER 0:
    CLS : GO TO 1000
  7 LET hi=0: LET z$="
                       ": GO SUB 1990
  8 GO SUB 9000
 20 GO SUB 7000
 30 GO SUB 2070
 35 FOR j=1 TO 224: GO SUB 3000
 40 IF INKEY$="0" THEN  GO SUB 7500
 45 LET u=u-1: PRINT AT 19,11;
    PAPER 4;u;" "
 46 IF u=0 THEN  PRINT AT 10,7;
    FLASH 1; INK 6; PAPER 2;"ESAURI
    TO CARBURANTE": GO SUB 8000
 47 POKE 65107,1
 50 IF b$(238)="L" THEN  LET g=88:
    LET h=103: GO SUB 7600
 55 IF b$(466)="T" THEN  LET g=80:
    GO SUB 7700
 60 IF b$(463)="L" THEN  LET g=80:
    LET h=111: GO SUB 7600
 65 IF b$(242)="T" THEN  LET g=88:
    GO SUB 7700
 70 IF b$(688)="L" THEN  LET g=72:
    LET h=119: GO SUB 7600
 75 IF b$(692)="T" THEN  LET g=71:
    GO SUB 7700
 80 IF b$(913)="L" THEN  LET g=64:
    LET h=127: GO SUB 7600
 85 POKE 65107,5
 90 NEXT j
100 GO SUB 1990
110 GO TO 35
999 REM UDG
```

```
1000 DATA 0,0,0,0,0,1,7,15
1001 DATA 7,7,7,3,3,0,0,0
1002 DATA 0,0,0,193,243,251,253,253
1003 DATA 255,255,255,255,254,254,124
     ,56
1004 DATA 0,56,254,255,255,255,255,25
     5
1005 DATA 255,251,251,253,254,124,0,0

1006 DATA 0,0,0,112,248,252,252,252
1007 DATA 252,252,240,224,0,0,0,0
1008 DATA 0,144,216,254,255,24,16,0
1009 DATA 0,128,64,160,80,168,84,170
1010 DATA 1,2,5,10,21,42,85,170
1011 DATA 128,64,44,28,126,255,255,10
     2
1012 DATA 8,34,128,4,32,2,64,8
1013 DATA 126,195,219,195,255,85,170,
     85
1014 DATA 34,28,8,127,73,73,127,127
1015 DATA 15,63,15,15,31,127,255,255
1016 DATA 8,16,32,242,146,154,254,248

1017 DATA 192,224,193,194,228,248,252
     ,252
1018 DATA 85,42,21,10,5,2,1,0
1019 DATA 0,14,254,14,127,255,255,102

1020 DATA 85,170,85,170,85,170,85,170

1029 REM routine l/m scroll
1030 DATA 33,0,64,30,64,126,1,31,0,9,
     6,32,203,23,203,22,43,16,251,9,3
     5,35,29,32,236,201
1039 REM routine l/m sonoro
1040 DATA 6,3,197,33,15,0,17,0,0,229,
     205,181,3,225,17,16,0,167,237,90
     ,125,254,255,32,237,193,16,230,2
     01,0
1050 FOR f=USR "a" TO USR "u"+7:
      READ a: POKE f,a: NEXT f
1060 FOR f=65000 TO 65025: READ a:
      POKE f,a: NEXT f
1070 FOR f=65100 TO 65129: READ a:
      POKE f,a: NEXT f
1080 GO TO 7
1990 DIM a$(5,224)
2000 LET a$(1)=z$( TO 10)+"L L N"+z$+
     z$( TO 14)+"KUUUUJ"+z$( TO 22)+"
     L N"+z$( TO 14)+"L  N"+z$+z$(
      TO 18)
2010 LET a$(2)=z$( TO 9)+"KUUUUUUUJ"+
     z$( TO 20)+"T  L"+z$( TO 14)+"T
     L KUUUUUUJ"+z$( TO 17)+"L KUUUUJ
     "+z$( TO 11)+"KUUUUUJ  LL"+z$+z$
     +z$( TO 21)+"OQ"+z$( TO 22)
2020 LET a$(3)=" T NNNN KUUUUUUUUUJ"+
     z$( TO 6)+"T"+z$( TO 11)+"KUUUUJ
      L"+z$( TO 9)+"LKUUUUUUUUUUUUJL"
     +z$( TO 5)+"T"+z$( TO 7)+"KUUUUU
     UUUUJ"+z$( TO 9)+"KUUUUUUUUUUUUJ
     "+z$( TO 20)+"OQ"+z$( TO 22)+"T
     L N"+z$( TO 26)+"T NNNN LPR  N"+
     z$( TO 21)
2040 LET a$(4)="UUUUUUUUUUUUUUUUUUUJ
      LKUUUJ"+z$( TO 8)+"KUUUUUUUJ"+
     z$( TO 6)+"TKUUUUUUUUUUUUUUUUUUU
     UUUJ    L KUUUUUUUUUUJ      L  KUU
     UUUUUUUUUUUJ"+z$( TO 18)+"LPR"+
     z$( TO 21)+"KUUUUUUJ"+z$( TO 23)
     +"SUUUUUUUUUUUUU"+z$( TO 18)+"K"
2050 LET a$(5)="UUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU
     UUUUUUUJ  N L KUUUUUUUUUUJ  N KU
     UUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU
     UUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUUU
     UJAAAAAAAAAAAAAAAASUUUUAAAAAAAAA
     AAAAAAAAAAKUUUUUUUUJAAAAAAAAAAAA
     AAAAAAAAAAASUUUUUUUUUUAAAAAAAAA
     AAAAAAAAAKU"
2060 LET b$=a$(1)+a$(2)+a$(3)+a$(4)+a
     $(5): DIM a$(160): RETURN
2070 LET a=7: LET sc=0
2071 LET u=200
2080 RETURN
3000 LET b$=b$(2 TO 224)+b$(1)+b$(226
      TO 448)+b$(225)+b$(450 TO 672)+
     b$(449)+b$(674 TO 896)+b$(673)+b
     $(898 TO 1120)+b$(897)
3005 LET a$=b$(1 TO 32)+b$(225 TO 256
     )+b$(449 TO 480)+b$(673 TO 704)+
     b$(897 TO 928)
3006 PRINT AT a,10;" "
3007 RANDOMIZE USR 65000
3010 PRINT AT 10,0;a$
3012 IF SCREEN$ (a,10)="" THEN
      GO SUB 8000
3015 IF INKEY$="7" THEN  LET a=a-1:
      IF SCREEN$ (a,10)<>" " THEN
      LET a=a-2
3016 IF INKEY$="6" THEN  LET a=a+1:
      IF SCREEN$ (a,10)<>" " THEN
      IF a<8 THEN  LET a=a+2
3020 PRINT AT a,10;"I"
3025 IF a>14 THEN  GO TO 8000
3030 RETURN
6000 BEEP .5,7: BEEP .5,16: BEEP .25,
     17: BEEP .25,16: BEEP .5,14:
      BEEP 1,16: BEEP .5,12: BEEP .5,
     16: BEEP .25,17: BEEP .25,16:
      BEEP .5,14: BEEP 1,19
6005 RETURN
6010 BEEP .5,16: BEEP .5,16: BEEP .11
     2,14: BEEP .112,12: BEEP .112,14
     : BEEP .112,11: BEEP .5,12:
      BEEP .25,14: BEEP .25,16:
      BEEP 1,7
6015 RETURN
6020 BEEP .5,9: BEEP .25,11: BEEP .25
     ,14: BEEP .25,12: BEEP .112,11:
      BEEP .112,9: BEEP .25,7: BEEP .
     25,0: BEEP .25,5: BEEP .25,7:
      BEEP .25,9: BEEP .112,11:
      BEEP .112,9: BEEP 1,7
6025 RETURN
7000 PAPER 1: INK 7: BORDER 1: CLS
7010 FOR f=15 TO 21: PRINT  INK f-15;
     AT f,0;"{32SG8}": NEXT f
7015 PRINT AT 15,0;"UUUUUUUUUUUUUUUUU
     UUUUUUUUUUUUUUU"
7020 PRINT AT 17,0; PAPER 2; INK 0;"
       PUNTI = 0";z$( TO 9);"MAX = ";
     hi
7030 PRINT AT 3,10;"ACEG";AT 4,10;"BD
     FH"
7031 PRINT AT 19,0; PAPER 4; INK 0;"
```

```
      BENZINA = 200"
7040 RETURN
7500 FOR w=11 TO 15: IF a>9 THEN
       IF b$(224*(a-10)+w)="K" THEN
       RETURN
7510 IF a>9 THEN  IF b$(224*(a-10)+w)
      ="N" THEN  LET sc=sc+2: PRINT
      AT a,w-1;"M": RANDOMIZE USR 651C
      0: PRINT AT a,w-1;" ": LET b$(((
      a-10)*224)+w)=" ": PRINT AT 17,1
      1; PAPER 2;sc: LET u=u+14+INT (
      RND*3): RETURN
7520 IF a>9 THEN  IF b$(224*(a-10)+w)
      ="L" THEN  LET sc=sc+10: PRINT
      AT a,w-1;"M": RANDOMIZE USR 6510
      0: PRINT AT a,w-1;" ": LET b$(((
      a-10)*224)+w)=" ": PRINT AT 17,1
      1; PAPER 2;sc: RETURN
7525 IF a>9 THEN  IF b$(224*(a-10)+w)
      ="T" THEN  LET sc=sc+10: PRINT
      AT a,w-1;"M": RANDOMIZE USR 6510
      0: PRINT AT a,w-1;" ": LET b$(((
      a-10)*224)+w)=" ": PRINT AT 17,1
      1; PAPER 2;sc: RETURN
7530 PLOT (w*8)+3,((21-a)*8)+3:
       DRAW 7,0: NEXT w
7535 PRINT AT a,11;"      "
7540 RETURN
7600 PLOT  INK 6;h,g: DRAW  INK 6;-(1
      09-g),(109-g): RANDOMIZE USR 651
      00
7610 IF ATTR (a,10)<>15 THEN
       GO TO 8000
7620 PLOT  INK 1;h,g: DRAW  INK 1;-(1
      09-g),(109-g): RANDOMIZE USR 651
      00: RETURN
7700 PLOT  INK 6;134,g-3: DRAW  INK 6
      ;-48,0: RANDOMIZE USR 65100
7710 IF ATTR (a,10)<>15 THEN
       GO TO 8000
7720 PLOT  INK 1;132,g-3: DRAW  INK 1
      ;-48,0: RANDOMIZE USR 65100:
       RETURN
8000 FOR f=144 TO 151: POKE 65107,(f-
      143): PRINT  INK 6;AT a,10;
       OVER 1;CHR$ (f): RANDOMIZE
      USR 65100: NEXT f: PRINT AT a,10
      ;"M": RANDOMIZE USR 65100:
       PRINT AT a,10;" "
8010 GO SUB 6000
8020 GO SUB 1990
8030 IF sc>hi THEN  GO SUB 6010:
       LET hi=sc: PRINT AT 17,27;
       PAPER 2; FLASH 1;hi
8035 PRINT AT 10,0; FLASH 1; INK 6;
       PAPER 2; BRIGHT 1;"   PREMI UN
      TASTO PER GIOCARE    ": PAUSE 2:
       PAUSE 0
8040 GO TO 10
9000 PAPER 0: BORDER 0: CLS : PRINT
      AT 1,0; INK 7;"          INCURSION
      E AEREA          "
9005 LET h$="Guida il tuo aeroplano s
      opra il territorio  nemico e  ce
      rca  di "
9008 LET h$=h$+"colpire i serbatoi di
       carburante(N)  , i cannoni  (L) o
       i carri    "
9010 LET h$=h$+"armati  (T).
                  Presta attenzione all
      a benzina :"
9013 LET h$=h$+"infatti la partita te
      rmina se laesaurisci o se vieni
      colpito. Un"
9015 LET h$=h$+"modo  per  far  rifor
      nimento e' quello di colpire i s
      erbatoi delnemico.
                "
9018 LET h$=h$+z$+"TASTI/COMANDI:
                   '6'  -- SU
                   '7'  -- GIU'
                   '0'  -- BOMBA"
9020 PRINT AT 4,0;: INK 7: FOR f=1
       TO LEN h$: PRINT h$(f);: BEEP
      001,40: NEXT f
9030 PRINT AT 21,0;"  PREMI UN TASTO
       PER GIOCARE   "
9035 PAUSE 0: CLS
9040 RETURN
```

Alcooltest

C64

Piloti di formula 1, dovete correre il gran premio che vi porterà al successo internazionale. Per vostra sfortuna e poca responsabilità, la notte prima della corsa avete partecipato ad una festa e vi trovate ora, alle otto del mattino, ubriachi fradici. Per questo motivo imboccate la pista contromano e vi trovate a dover evitare urti con gli altri concorrenti! Ce la farete ad uscirne vivi e... sobri? Le istruzioni per il movimento sono contenute nel programma.

```
0 GOSUB2000:POKE55,255:POKE56,48
  :V=53248
1 POKE53281,5:POKE53280,7:POKEV+
  22,PEEK(V+22)OR16:PRINT"{CLR}"

2 POKE53265,151:FORI=0TO111:READ
  A:POKE12*1024+I,A:NEXT:POKEV+2
  4,28
3 POKE54276,0:POKE54296,4:POKE54
  277,132:POKE54278,240:POKE5427
  2,18:POKE54273,1
4 POKE54276,129
5 L=0:LA=0:X=150:POKEV+34,4:POKE
  V+35,7
6 FORI=0TO62:READA:POKE832+I,A:N
  EXT:POKE2040,13:POKEV+39,7:POK
  EV+37,6
7 POKEV+38,2:POKEV+28,1:POKEV,X:
  POKEV+1,100:POKEV+21,1
8 FORI=12544TO12551:POKEI,0:NEXT
9 PRINT"{HOME}";:FORI=1TO25:PRIN
  T"{ 10 DES}{WHT}I{ 12 DES}I":N
  EXT:A=PEEK(V+31)
10 LA=LA+.02:PRINT"{HOME}
   { 24 GIU'}{ 10 DES}{WHT}I
   { 12 DES}I"
11 IFSP>1THENFORI=1TOSP*20:NEXT
12 PRINT"{HOME}{ 24 GIU'}
   { 10 DES}";
13 IFOS>0THEN21
14 IFC>0THEN51
15 IFINT(RND(1)*10+1)<7+SKTHEN10
   0
16 IFRND(1)<.95THEN50
20 OS=1:P=INT(RND(1)*11+1)
21 IFOS=1THENPRINTSPC(P);"JK";:O
   S=2:GOTO25
22 IFOS=2THENPRINTSPC(P);"LM";:O
   S=0
25 IFC=0THEN100
50 C=1:P=INT(RND(1)*10+1)
51 IFC=1THENPRINTSPC(P);"@AB";:C
   =2:GOTO100
52 IFC=2THENPRINTSPC(P);"CDE";:C
   =3:GOTO100
54 IFC=3THENPRINTSPC(P);"FGH";:C
   =0
100 PE=PEEK(197)
110 IFPE=12THENX=X-4
120 IFPE=36THENX=X+4
130 IFPE=12ORPE=36THENPOKEV,X:PO
    KEV+1,100
140 IFPEEK(V+31)=1THEN500
200 IFLA<12-(SK*2)THENGOTO10
205 POKEV,0:POKE54273,0:POKE5427
    2,0
210 POKEV+24,20:PRINT"{CLR}{WHT}
    BEN FATTO!!!!"
220 PRINT"{CYN}{ 2 GIU'}{YEL}HAI
     COMPLETATO IL GIOCO!"
230 PRINT"{GIU'}{BLK}INCIDENTI:"
    ;L
240 GOTO1020
500 D=-1:IFRND(1)<.6THEND=1
503 POKE54272,137:POKE54273,43
505 FORI=100TO200
508 POKE53280,I/10
515 X=X+(D*4)
520 IFX<118THEND=1
525 IFX>185THEND=-1
530 POKEV,X:POKEV+1,I
540 NEXT
550 X=150:POKEV,X:POKEV+1,100
560 L=L+1
570 IFL=3THEN1000
575 POKEV+31,0:PRINT"{CLR}":OS=0
    :C=0:POKE53280,7
578 POKE54272,18:POKE54273,1
580 GOTO9
1000 POKEV,0:POKEV+24,20:PRINT"
     {CLR}{BLK}KABOOM!!!!!!"
1002 POKE54272,43:POKE54273,137
1005 POKE54272,0:POKE54273,0:POK
     E54278,0
1006 POKE54296,15:POKE54277,236:
     POKE54278,236:POKE54276,129
1007 POKE54273,7:POKE54272,53
1010 PRINT"{BLU}{ 2 GIU'}TRE INC
     IDENTI!"
1015 FORI=1TO700:NEXT:POKE54278,
     0:POKE54272,0:POKE54273,0
1020 PRINT"{ 3 GIU'}{YEL}GIOCHI
     ANCORA?"
1030 GETA$:IFA$="S"THENRUN
1040 IFA$<>"N"THEN1030
1050 END
2000 POKE53281,0
2005 PRINT"{CLR}{WHT}ALCOOLTEST!
     !"
2010 PRINT"{GIU'}{CYN}UN GIOCO D
     I ABILITA'.EVITA LE ALTRE
     { 5 SPAZI}MACCHINE IN 15 GI
     RI."
2020 PRINT"{GIU'}{WHT}HAI BEVUTO
      MOLTO PRIMA DELLA CORSA E.
     .."
2030 PRINT"STAI GUIDANDO CONTROM
     ANO!!!"
2040 PRINT"{GIU'}{RVS}{RED}COME
     SE NON BASTASSE NON PUOI FE
     RMARTI!"
2050 PRINT"{GIU'}I TASTI SONO:"
2060 PRINT"{GIU'}{YEL}Z-{GRN}SIN
     ISTRA"
2070 PRINT"{GIU'}{YEL}M-{GRN}DES
     TRA"
2080 PRINT"{GIU'}NON SCHIANTAART
     I SUL BORDO DELLA STRADA!"
2090 PRINT"{ 2 GIU'}{PUR}PREMI U

     N TASTO"
2100 GETA$:IFA$=""THEN2100
2105 PRINT"{CLR}{WHT}>>>>>>>>>>>
     >>>>>{GRN}OPZIONI{WHT}<<<<<
     <<<<<<<<<<<<"
```

```
2110 PRINT"{GIU'}{RED}VELOCITA'?
     (1 VELOCE - 5 LENTO)"
2120 GETA$
2130 IFVAL(A$)<1ORVAL(A$)>5THEN2
     120
2140 SP=VAL(A$)
2150 PRINT"{GIU'}{BLU}DIFFICOLTA
     '?(1 DIFF.- 3 FACILE)"
2160 GETA$
2170 IFVAL(A$)<1ORVAL(A$)>3THEN2
     160
2180 SK=VAL(A$):IFSK=1THENSK=1.5

2190 PRINT"{ 2 GIU'}{YEL}BUONA F
     ORTUNA!"
2200 PRINT"{ 2 GIU'}{PUR}PREMI U
     N TASTO"
2210 GETA$
2220 IFA$=""THEN2210
2230 RETURN
9000 DATA0,0,4,7,15,7,4,0,48,48,
     252,255,255,255,236,236,0,0
     ,64,64,192,64,64,0
9010 DATA0,0,0,79,127,127,255,79
     ,236,252,204,3,255,255,255,
     255,0,0,0,196,244,244
9020 DATA252,196,64,79,15,63,0,0
     ,0,0,48,255,171,255,0,0,0,0

9030 DATA4,196,192,240,0,0,0,0
9040 DATA126,126,126,126,60,60,6
     0,60
9050 DATA,3,15,14,14,58,234,58,0
     ,0,192,192,192,192,252,172
9060 DATA14,14,58,58,236,243,3,0
     ,171,188,240,192,176,176,17
     6,192
9100 DATA63,255,240,15,171,192,7
     9,255,196,64,48,4,79,255,19
     6,255,255,252,127,255
9110 DATA244,127,255,244,79,3,19
     6,0,204,0,0,252,0,0,236,0,0
     ,236,0,4,236,64,7
9120 DATA255,64,15,255,192,7,255
     ,64,4,252,64,0,48,0,0,48,0,
     0,0,0
```

C64 VIC

Easydir

disk drive 1541

Ecco un programma in linguaggio macchina che, dopo essere stato inserito in memoria da questo caricatore BASIC, vi permetterà di leggere istantaneamente la directory in un disco senza dovere ogni volta digitare la lunga frase LOAD"$",8; digitato questo semplice programmino, con il RUN attiverete il caricamento della routine nel buffer del registratore ed il cancellamento automatico della parte in BASIC. Sarà quindi sufficiente, ogni volta che desiderate leggere la directory del disco che si trova nel drive, digitare SYS830 e premere RETURN. La directory verrà listata sul video in un formato insolito: per occupare meno spazio i nomi dei file sono elencati l'uno di seguito all'altro, e preceduti dal numero di blocchi occupati da ciascuno di essi. Si tenga presente che, essendo residente nel buffer del registratore, questa routine si cancellerà con ogni operazione di input/output che usi l'unità a cassette.

programma per C64

```
800 FORI=830TO1011:READA:CK=CK+A
    :POKEI,A:NEXT
810 IFCK<>25427THENPRINT"ERRORE
    NELLE DATA":END
820 PRINT"{CLR}PER ATTIVARE : SY
    S 830":NEW
830 DATA32,211,3,32,204,255
836 DATA32,204,255,162,1,32
842 DATA198,255,32,228,255,32
848 DATA228,255,160,29,32,228
854 DATA255,32,210,255,136,208
860 DATA247,169,13,32,210,255
866 DATA76,128,3,32,191,3
872 DATA32,228,255,201,13,240
878 DATA56,201,34,208,245,32
884 DATA228,255,201,34,240,6
890 DATA32,210,255,76,115,3
896 DATA32,228,255,240,13,201
```

```
902 DATA42,208,247,32,210,255
908 DATA32,210,255,76,128,3
914 DATA32,228,255,32,228,255
920 DATA32,228,255,141,245,3
926 DATA32,228,255,141,244,3
932 DATA76,101,3,169,70,32
938 DATA210,255,169,82,32,210
944 DATA255,169,69,32,210,255
950 DATA169,1,32,195,255,32
956 DATA204,255,96,169,32,32
962 DATA210,255,173,244,3,174
968 DATA245,3,32,205,189,169
974 DATA45,32,210,255,96,32
980 DATA204,255,169,1,133,184
986 DATA169,8,133,186,169,0
992 DATA133,185,169,2,133,183
998 DATA169,242,133,187,169,3
1004 DATA133,188,32,193,225,96
1010 DATA36,48
```

programma per VIC 20

```
800 FORI=830TO1011:READA:CK=CK+A
    :POKEI,A:NEXT
810 IFCK<>25456THENPRINT"ERRORE
    NELLE DATA":END
820 PRINT"{CLR}PER ATTIVARE : SY
    S 830":NEW
830 DATA32,211,3,32,204,255
836 DATA32,204,255,162,1,32
842 DATA198,255,32,228,255,32
848 DATA228,255,160,29,32,228
854 DATA255,32,210,255,136,208
860 DATA247,169,13,32,210,255
866 DATA76,128,3,32,191,3
872 DATA32,228,255,201,13,240
878 DATA56,201,34,208,245,32
884 DATA228,255,201,34,240,6
890 DATA32,210,255,76,115,3
896 DATA32,228,255,240,13,201
902 DATA42,208,247,32,210,255
908 DATA32,210,255,76,128,3
914 DATA32,228,255,32,228,255
920 DATA32,228,255,141,245,3
926 DATA32,228,255,141,244,3
932 DATA76,101,3,169,70,32
938 DATA210,255,169,82,32,210
944 DATA255,169,69,32,210,255
950 DATA169,1,32,195,255,32
956 DATA204,255,96,169,32,32
962 DATA210,255,173,244,3,174
968 DATA245,3,32,205,221,169
974 DATA45,32,210,255,96,32
980 DATA204,255,169,1,133,184
986 DATA169,8,133,186,169,0
992 DATA133,185,169,2,133,183
998 DATA169,242,133,187,169,3
1004 DATA133,188,32,190,225,96
1010 DATA36,48
```

Speedreader

VIC 20

Molto spesso, quando si scrive velocemente, non ci si rende conto degli errori commessi, perché l'occhio non è abituato a leggere velocemente parole e frasi. Con questo programma è possibile allenare l'occhio a questo esercizio, in modo da poter leggere velocemente testi anche molto lunghi.
Le frasi visualizzate dal computer sono contenute in linee DATA che possono essere di qualsiasi numero (compatibilmente con la memoria del VIC 20).
Il modo di lettura può essere modificato a piacimento usando i tasti:
'>' Per aumentare il numero di caratteri visualizzati nello stesso istante;
<' Per diminuirli.
'F' Per aumentare la velocità di scorrimento del testo;
'S' Per diminuirla;
'Q' Per terminare.
Naturalmente l'effetto di tali opzioni aumenta gradualmente, cioè si incrementa ad ogni pressione.

```
5 POKE808,114
10 POKE36879,110
20 PRINT"{WHT}"
30 CL=38576
50 PRINT"{CLR}"
60 FORI=1TO4:PRINT:NEXTI
70 PRINTTAB(3)"**SPEEDREADER**"
80 PRINT:PRINT
90 PRINT"PREMERE:"
100 PRINT:PRINT"{RVS}F{OFF}-LETT
    URA VELOCE"
110 PRINT:PRINT"{RVS}S{OFF}-LETT
    URA LENTA"
120 PRINT: PRINT"{RVS}>{OFF}-TAN
    TI{ 2 SPAZI}CARATTERI
    { 5 SPAZI}PER LINEA"
130 PRINT:PRINT"{RVS}<{OFF}-POCH
    I CARATTERI{ 6 SPAZI}PER LIN
    EA"
140 PRINT:PRINT"{RVS}Q{OFF}-PER
    FINIRE"
150 PRINT:PRINT
160 PRINT"{YEL}{RVS}{DES}<SPAZIO
    > PER INIZIARE"
170 S=PEEK(197):IFS<>32ANDS<>48T
    HEN170
175 IFS=48THEN60000
190 POKE36879,59
200 READA$
210 IFA$="FINE"THEN60000
230 PRINT"{CYN}{CLR}{ 8 GIU'}"A$

240 FORL=0TO21
250 POKECL+L,0
260 IFL-NC>=0THEN POKECL+L-NC,3
270 FORD=0TODD:NEXT D
280 NEXT L
290 S=PEEK(197)
300 IFS=42THENDD=DD-10
310 IFS=41THENDD=DD+10
320 IFS=37THENNC=NC+2:IFNC>11THE
    NNC=NC-2
340 IFS=29THENNC=NC-2:IFNC<3THEN
    NC=NC+2
360 IFS=48THEN60000
370 GOTO200
410 DATA "QUESTO E' UN ESEMPIO"
415 DATA"DI LETTURA VELOCE UN"
420 DATA"PROGRAMMA PER VIC-20."
425 DATA"SI POSSONO IMMETERE "
430 DATA"ALCUNE FRASI DA"
435 DATA"LEGGERE NEI{SPAZI}CODIC
    I"
440 DATA "DATA E IL COMPUTER"
445 DATA"VISUALIZZERA' UNA"
450 DATA "LINEA PER VOLTA DA "
455 "SINISTRA A DESTRA "
460 DATA "FORZANDO ALLA LETTURA"

465 DATA" CORRETTA E VELOCE"
470 DATA "L'OCCHIO.CON UN PO' DI
    "
480 DATA "PRATICA, E'"
485 DATA"POSSIBILE RADDOPPIARE"
490 DATA"O TRIPLICARE LA "
495 DATA"VELOCITA' DI LETTURA."
500 DATA "SI PUO' USARE LA"
505 DATA"TASTIERA PER CAMBIARE"
510 DATA"LETTURA: CON (F) SI"
515 DATA"VELOCIZZA, CON (S) SI"
520 DATA "RALLENTA LA LETTURA "
525 DATA"DELLE FRASI MOSTRATE."
530 DATA "SE SI VOGLIONO"
540 DATA "VEDERE MOLTE LETTERE "

545 DATA"PER LINEA BISOGNA "
550 DATA "PREMERE IL TASTO > "
555 DATA"E PREMENDO < IL NUMERO"

560 DATA "DI CARATTERI"
565 DATA"MOSTRATI NELLO STESSO"
567 DATA"ISTANTE DIMINUISCE."
570 DATA "PER FINIRE PREMERE"
580 DATA "IL TASTO (Q)."
585 DATA"QUESTO PROGRAMMA"
590 DATA"DUPLICA MOLTE TECNICHE"

600 DATA"USATE NELLA NORMALE"
605 DATA"VELOCIZZAZIONE DI"
610 DATA"LETTURA NELLE SCUOLE"
615 DATA"PERCHE' QUANDO SI"
620 DATA "SCRIVE E' MOLTO "
625 DATA"DIFFICILE ACCORGERSI"
630 DATA"DEI NOSTRI ERRORI DI"
635 DATA"CALLIGRAFIA."
640 DATA "QUESTO PROGRAMMA SI"
645 DATA"PREFIGGE LA META"
650 DATA "DI DARE UNA LETTURA"
655 DATA"EXTRA VELOCE{ 9 SPAZI}
    "
60000 POKE198,0:POKE808,112
60010 PRINT"{CLR}"
60020 PRINT"{BLK}"
60030 DATA"FINE"
```



Corsa all'oro

VIC-20

Inespanso + joystick

Quante persone non desiderebbero trovare una vena aurifera nel giardino di casa e poter diventare miliardari con il solo aiuto di una vanga e di un po' di dinamite?!?
Perché non aiutare il simpatico Giorgino nella sua fortunata e redditizia impresa?
Appena partito, il programma visualizzerà lo spaccato del giardino del simpatico Giorgino che, con l'aiuto della dinamite (la quale viene fatta scoppiare premendo il tasto 'fire'), deve farsi strada nel fango e raggiungere i lingotti, i quali si trovano sparsi nel terreno.
Sfortunatamente per il povero Giorgino il valore dell'oro diminuisce velocemente e, quando il suo valore raggiunge lo zero (la quotazione iniziale è di 10 $) Giorgino morirà dalla disperazione poiché tutto l'oro finora raccolto non vale più nulla (il valore corrente dell'oro è visualizzato nella parte bassa dello schermo, accanto al numero di lingotti raccolti).
Per evitare ciò Giorgino dovrà portare l'oro raccolto in banca prima che perda valore.
Al momento dell'incasso il numero dei lingotti d'oro raccolti dal simpatico Giorgino sarà moltiplicato per il valore corrente dell'oro stesso.
La somma ottenuta sarà aggiunta al patrimonio di Giorgino, il quale è mostrato vicino alla banca.
Questa impresa, però, non è certo priva di pericoli, perché in taluni punti il terreno frana facilmente e ottura i passaggi.
Se malcapitatamente il povero Giorgino si trovasse proprio dove sta per franare del fango (ciò non è percettibile) verrà funestamente sotterrato e perderà una delle sue cinque vite.

```
100 CLR:S=0:C=10:M=4:L=0:W=0
110 PRINT"{CLR}"
112 GOSUB300
120 POKE36879,9
130 GOSUB800
132 Z=7712:FB=0:Y=250
140 POKEZ,32
150 IFJ1THENZ=Z+22:IFPEEK(Z)=102
    THENZ=Z-22
160 IFPEEK(Z)=35THENZ=Z-22
170 IFJ2THENZ=Z-1:IFPEEK(Z)=102T
    HENZ=Z+1
180 IFPEEK(Z)=35THENZ=Z+1
190 IFJ3THENZ=Z-22:IFPEEK(Z)=102
    ORZ<7680THENZ=Z+22
200 IFPEEK(Z)=35THENZ=Z+22
210 IFJ0THENZ=Z+1:IFPEEK(Z)=102T
    HENZ=Z-1
212 IFPEEK(Z)=35THENZ=Z-1
220 IFPEEK(Z)=81THENS=S+1:GOSUB6
    000
222 IFPEEK(Z)=83THENGOSUB4000
224 IFPEEK(Z)=42THENGOSUB3000
230 IFFBTHENGOSUB5000:GOSUB6000
240 PRINT"{HOME}{ 20 GIU'}{RVS}O
    RO {OFF}";S;TAB(10)"{RVS}VAL
    ORE {OFF}";C
250 POKEZ,90
260 IFC=<0THENGOSUB9000
270 DD=37154:P1=37151:P2=37152
280 GOSUB500
290 GOTO140
300 REM
310 PRINT"{GIU'}{ 3 DES}{RVS}COR
    SA ALL'ORO!{OFF}"
320 PRINT:PRINT:PRINT"{ 4 DES}
    {RVS}Z{OFF} = MINATORE"
330 PRINT:PRINT"{ 4 DES}{RVS}Q
    {OFF} = LINGOTTI"
340 PRINT:PRINT"{ 4 DES}{RVS}*
    {OFF} = MINATORE MORTO"
350 PRINT"{ 4 DES}{RVS}[<+>]
    {OFF} = TERRA"
360 PRINT:PRINT"{ 4 DES}{RVS}S
    {OFF} = BANCA"
362 PRINT:PRINT:PRINT"{DES}USARE
     'FIRE' PER FAR{ 2 DES}SCOPP
    IARE UNA CARICA"
370 PRINT"{HOME}{ 20 GIU'}{RVS}
    { 3 DES}PREMERE UN TASTO"
380 A$="":GETA$:IFA$=""THEN380
390 PRINT"{CLR}"
400 RETURN
500 POKEDD,127:P=PEEK(P2)AND128
510 J0=-(P=0)
520 POKEDD,255:P=PEEK(P1)
530 J1=-((PAND8)=0)
540 J2=-((PAND16)=0)
550 J3=-((PAND4)=0)
560 FB=-((PAND32)=0)
```

```
570 RETURN
800 REM
810 X=7702
820 FORI=1TO22
830 POKEX,35
840 X=X+1
850 NEXTI
860 POKE7712,32
870 X=7724
880 FORI=1TO18
890 FORJ=1TO2
900 POKEX,35
910 X=X-1
920 NEXTJ
930 X=X+24
940 NEXTI
950 X=8098
960 FORI=1TO22
970 POKEX,35
980 X=X+1
990 NEXTI
1000 FORI=1TO180
1010 X=INT(RND(1)*374)+7724
1012 IFPEEK(X)=35THEN1010
1014 IFPEEK(X)=102THEN1010
1020 POKEX,102
1030 NEXTI
1040 FORI=7724TO8097
1050 IFPEEK(I)=102THEN1070
1052 IFPEEK(I)=35THEN1070
1060 POKEI,81
1070 NEXTI
1080 POKE7689,35:POKE7692,35:POK
     E7691,83
1090 GOSUB2000
1200 RETURN
2000 REM
2002 IFM<0THEN9500
2010 X=7680
2020 FORI=0TO4
2030 POKEX,32
2040 X=X+1
2050 NEXTI
2060 X=7680
2070 FORI=1TOM
2080 POKEX,90
2090 X=X+1
2100 NEXTI
2110 C=10:S=0
2120 Z=7712
2130 PRINT"{HOME}{ 20 GIU'}
     { 9 SPAZI}"
2140 FORI=8142TO8164:POKEI,32:NE
     XT
2150 IFM=0THENPOKE7680,32
2200 RETURN
3000 REM
3010 S=S+S1
3200 RETURN
4000 REM
4002 FORI=7694TO7701:POKEI,32:NE
     XT
4010 FORJ=1TO5
4020 FORI=15TO0STEP-1
4030 POKE36878,I
4040 POKE36876,230
4050 FORT=1TO10:NEXT
4060 NEXTI
4070 POKE36876,0
4080 NEXTJ
4090 C1=C:IFC1=0THENC1=1
4100 W=S*C1+W
4110 PRINT"{HOME}{RVS}{WHT}
     { 13 DES}$";STR$(W);".00
     {RED}"
4120 POKE7691,83
4130 M=M-1
4140 GOSUB2000
4150 RETURN
5000 REM
5002 IFC<=0THEN9000
5004 IFPEEK(Z-1)=35THEN5012
5010 POKEZ-1,86
5012 IFPEEK(Z+1)=35THEN5022
5020 POKEZ+1,86
5022 IFPEEK(Z+22)=35THEN5032
5030 POKEZ+22,86
5032 IFPEEK(Z-22)=35THEN5100
5040 POKEZ-22,86
5100 POKE36877,220
5110 FORL=15TO0STEP-1
5120 POKE36878,L
5130 FORT=1TO75:NEXT
5140 NEXTL
5150 POKE36877,0:POKE36878,0
5152 IFPEEK(Z-1)=35THEN5156
5154 POKEZ-1,32
5156 IFPEEK(Z+1)=35THEN5160
5158 POKEZ+1,32
5160 IFPEEK(Z+22)=35THEN5164
5162 POKEZ+22,32
5164 IFPEEK(Z-22)=35THEN5170
5166 POKEZ-22,32
5170 C=C-1:POKE8138,32:POKE8139,
     32:POKEZ,90
5300 RETURN
6000 REM
6010 POKE36878,15
6020 FORL=10TO1STEP-1
6030 POKE36876,L*25
6040 NEXTL
6050 FORL=1TO10
6060 POKE36876,L*25
6070 NEXTL
6080 POKE36876,0:POKE36878,0
6100 RETURN
8000 REM
8010 X=INT(RND(1)*1)+10
8020 FORI=1TOX
8030 V=INT(RND(1)*418)+7702
8032 IFPEEK(V)=35THEN8030
8034 IFPEEK(V)=90THENGOSUB8600:G
     OTO132
8036 IFPEEK(V)=81THEN8030
8040 POKEV,102
```

```
8050 NEXTI
8100 RETURN
8600 REM
8610 POKE36878,15
8620 FORI=255TO128STEP-4
8630 POKE36874,I
8640 FORT=1TO30:NEXT
8650 NEXTI
8660 POKE36878,0:POKE36874,0
8670 M=M-1
8680 POKEZ,42
8682 S1=S
8690 GOSUB2000
8800 RETURN
9000 REM
9004 IFY<128THENPOKEZ,32:GOSUB20
     00:GOTO132
9010 PRINT"{HOME}{ 21 GIU'}
     { 2 DES}{RVS}L'ORO NON VALE
      NIENTE!";
9020 POKE36878,15:POKE36876,Y
9030 FORT=1TO30:NEXT
9040 Y=Y-4
9050 POKE36878,0:POKE36876,0
9100 RETURN
9500 REM
9520 PRINT"{HOME}{ 21 GIU'}{WHT}
     {RVS}{DES}GIOCHI ANCORA (S=
     SI){OFF}{RED}"
9540 A$="":GETA$:IFA$=""THEN9540
9560 IFA$="S"THEN100
9999 END
```

Jumping Jack

VIC 20

Jack è un simpatico muratore che si è avveduto, mentre era in cima ad una impalcatura, di averla costruita pessimamente, ed ora tenta disperatamente di tornare a terra; infatti queste impalcature non sono molto resistenti e ne crollano alcuni pezzi da ogni parte.
Per aiutare Jack a saltare le voragini che si formano sulle travi è necesario premere la barra spaziatrice.
Se si premerà la barra al momento giusto Jack salterà la buca ed atterrerà salvo dall'altra parte.
Se invece il povero Jack cercerà di camminare su di un buco, cadrà al suolo. Se Jack riuscirà ad arrivare sulla terraferma, dovrà vedersela con un'altra delle sue instabili impalcature.

```
0 M=3:T=150:D=5:X=25:P=61:POKE55
  ,160:POKE56,29:S=36876:POKE368
  78,15:GOTO10012
1 C=27:F%=5:FORI=7680TO8185:POKE
  I,59:NEXT
2 FORI=7702TO7723:POKEI,53:NEXT:
  FORI=7812TO7833:POKEI,53:NEXT:
  FORI=7900TO7921:POKEI,53:NEXT
3 POKE36879,C:FORI=8032TO8053:PO
  KEI,53:NEXT:FORI=8142TO8163:PO
  KEI,53:NEXT
4 FORI=38400TO38884+21:POKEI,4:N
  EXT
5 FORI=38468TO38510+21:POKEI,F%:
  NEXT
6 FORI=38576TO38598+21:POKEI,F%:
  NEXT
7 FORI=38708TO38730+21:POKEI,F%:
  NEXT
8 FORI=38816TO38840+21:POKEI,F%:
  NEXT:GOSUB10020:FORI=1TO1000:N
  EXT
9 I=7790
10 IFI/2=INT(I/2)THENPOKEI-1,59:
   GOSUB110
11 IFI/2=INT(I/2)THENPOKEI,55:FO
   RJ=1TOT:NEXT:GOTO14
13 POKEI-1,59:POKEI,56:FORJ=1TOT
   :NEXT:B=7612:GOSUB510
14 IFPEEK(197)=32THENGOSUB20
15 IFPEEK(I+22)=54THENPOKEI,59:G
   OTO30
16 IFPEEK(I+22)=60THEN500
17 I=I+1:IFI>7811THENI=7790:POKE
```

```
7811,59
18 GOTO10
20 I=I-21:POKEI+21,59
21 IFPEEK(I+22)<>59ORPEEK(I+44)<>53THENSC=SC+X:POKEI-22,P:GOSUB112:POKEI-22,59
23 POKEI,55:FORJ=1TOT:NEXT:I=I+23:IFI>7811THENI=7790:POKE7811,59
24 POKE7789,59:POKE7790,59
25 FORJ=1TOT:NEXT:POKEI-23,59:POKEI,55:RETURN
30 I=7898
31 IFI/2=INT(I/2)THENPOKEI+1,59:GOSUB110
32 IFI/2=INT(I/2)THENPOKEI,58:FORJ=1TOT:NEXT:GOTO34
33 POKEI+1,59:POKEI,57:FORJ=1TOT:NEXT:B=7900:GOSUB510
34 IFPEEK(197)=32THENGOSUB40
35 IFPEEK(I+22)=54THENPOKEI,59:GOTO50
36 IFPEEK(I+22)=60THEN500
37 I=I-1:IFI<7878THENI=7898:POKE7878,59
38 GOTO31
40 I=I-23:POKEI+23,59
41 IFPEEK(I+22)<>59ORPEEK(I+44)<>53THENSC=SC+X:POKEI-22,P:GOSUB112:POKEI-22,59
43 POKEI,58:FORJ=1TOT:NEXT:I=I+21:IFI<7878THENI=7898:POKE7878,59
44 POKE7856,59:POKE7855,59
45 FORJ=1TOT:NEXT:POKEI-21,59:POKEI,58:RETURN
50 I=8010
51 IFI/2=INT(I/2)THENPOKEI-1,59:GOSUB110
52 IFI/2=INT(I/2)THENPOKEI,55:FORJ=1TOT:NEXT:GOTO54
53 POKEI-1,59:POKEI,56:FORJ=1TOT:NEXT:B=8032:GOSUB510
54 IFPEEK(197)=32THENGOSUB60
55 IFPEEK(I+22)=54THENPOKEI,59:GOTO70
56 IFPEEK(I+22)=60THEN500
57 I=I+1:IFI>8031THENI=8010:POKE8031,59
58 GOTO51
60 I=I-21:POKEI+21,59:IFPEEK(I)<>59THENSC=SC+300
61 IFPEEK(I+22)<>59ORPEEK(I+44)<>53THENSC=SC+X:POKEI-22,P:GOSUB112:POKEI-22,59
63 POKEI,55:FORJ=1TOT:NEXT:I=I+23:IFI>8031THENI=8010:POKE8031,59
64 POKE8009,59:POKE8010,59
65 FORJ=1TOT:NEXT:POKEI-23,59:POKEI,55:RETURN
70 I=8140
71 IFI/2=INT(I/2)THENPOKEI+1,59:GOSUB110
72 IFI/2=INT(I/2)THENPOKEI,58:FORJ=1TOT:NEXT:GOTO74
73 POKEI+1,59:POKEI,57:FORJ=1TOT:NEXT:B=8142:GOSUB510
74 IFPEEK(197)=32THENGOSUB80
75 IFPEEK(I+22)=54THENPOKEI,59:GOTO100
76 IFPEEK(I+22)=60THEN500
77 I=I-1:IFI<8120THENI=8140:POKE8120,59
78 GOTO71
80 I=I-23:POKEI+23,59
81 IFPEEK(I+22)<>59ORPEEK(I+44)<>53THENSC=SC+X:POKEI-22,P:GOSUB112:POKEI-22,59
83 POKEI,58:FORJ=1TOT:NEXT:I=I+21:IFI<8120THENI=8140:POKE8120,59
84 POKE8098,59:POKE8097,59
85 FORJ=1TOT:NEXT:POKEI-21,59:POKEI,58:RETURN
100 P=P+1:IFP=64THENP=61
101 D=D-1:T=T-50
102 X=X+50:IFX>125THENX=25:D=8:T=150:C=27:F%=5
103 IFX=75THENC=232:F%=0
104 IFX=125THENC=8:F%=7
105 GOTO2
110 POKES,140:FORY=1TO10:NEXT:POKES,0:RETURN
111 POKES+1,190:FORY=1TO25:NEXT:POKES+1,0:RETURN
112 FORO=1TO15:POKES,200+O:NEXTO:POKES,0:RETURN
113 FORO=20TO0STEP-1:POKES,230+O:FORY=1TO25:NEXTY,O:POKES,0:RETURN
500 GOSUB113:M=M-1:IFM=0THEN502
501 P=61:X=25:D=8:C=27:T=150:F%=5:POKEI,59:GOTO2
502 POKE36869,240:PRINTCHR$(147);SPC(248);"GAME OVER!":PRINT:PRINT"{ 3 SPAZI}PUNTEGGIO = ";SC
503 PRINT:PRINT"{ 7 SPAZI}ANCORA ?"
504 K=PEEK(197):IFK=32ORK=64THEN504
505 IFK=41THENRUN
506 END
510 IFINT(RND(1)*D)+1<>1THENRETURN
511 L=INT(RND(1)*21)+1:IFL=20ORL=1THEN511
512 POKEB+L,60:GOSUB111:RETURN
10000 DATA255,129,66,66,36,36,24,255
10002 DATA66,126,66,66,66,126,66,66
10003 DATA12,8,13,62,44,12,18,33
```

```
10004 DATA24,16,24,24,24,16,16,2
      4
10005 DATA24,8,24,24,24,8,8,24
10006 DATA24,8,68,62,26,24,36,66

10007 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
10008 DATA129,66,66,66,98,34,34,
      34
10009 DATA27,10,27,17,27,0,0,0
10010 DATA59,10,11,9,11,0,0,0

10011 DATA91,74,91,81,91,0,0,0
10012 RESTORE:FORI=7592TO7679:RE
      ADA:POKEI,A:NEXT
10015 POKE36869,255
10016 GOTO1
10020 FORI=7832TO7898STEP22:POKE
      I,54:NEXT:FORI=7901TO8011S
      TEP22:POKEI,54:NEXT
10021 FORI=8052TO8140STEP22:POKE
      I,54:NEXT:FORI=38552TO3861
      8STEP22:POKEI,6:NEXT
10022 FORI=38621TO38731STEP22:PO
      KEI,6:NEXT:FORI=38772TO388
      60STEP22:POKEI,6:NEXT
10023 POKE8143,54:POKE8165,54:PO
      KE38863,6:POKE38885,6:RETU
      RN
```

Graph

sinclair Spectrum

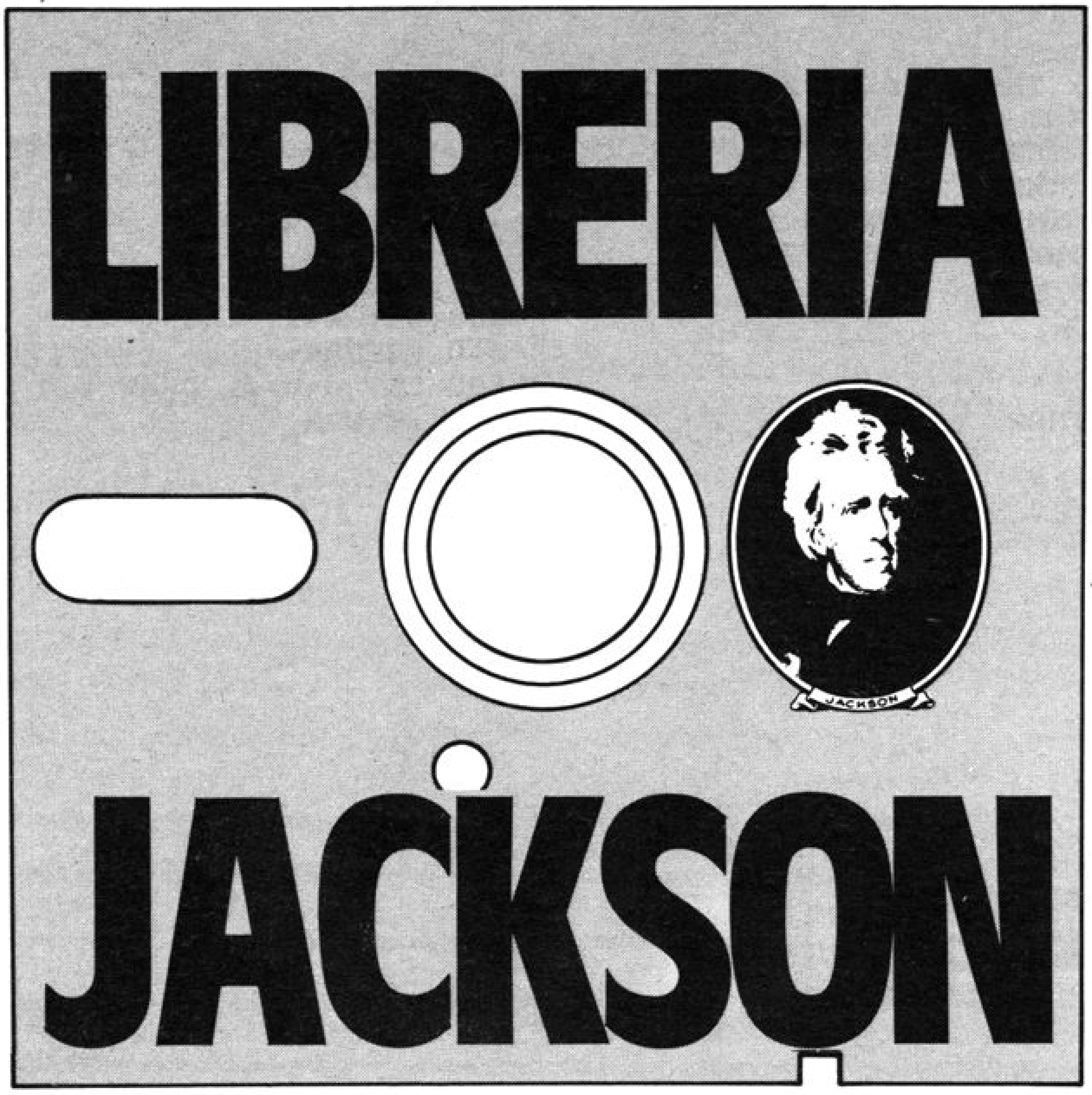
16/48K

Avete bisogno di rappresentare graficamente un gruppo di dati, per rilevare le relazioni che intercorrono fra di essi con un semplice colpo d'occhio? Allora 'Graph' fa al vostro caso! Il programma, una volta lanciato, vi richiede il massimo valore che intendete rappresentare (numero positivo); quindi passa a tracciare due assi sullo schermo (la scala è di volta in volta adeguata al massimo valore da voi impostato). A questo punto potrete inserire direttamente da tastiera fino a 36 numeri (positivi), ed il programma ne realizzerà la rappresentazione grafica. Inserite come fosse un dato il numero -2 per bloccare il programma, o il numero -3 per saltare il disegno in relazione ad un dato punto dell'asse delle ascisse.

```
  1 REM ************************
  2 REM *       G R A P H      *
  3 REM ************************
  5 LET w=2: LET q=20: LET t=23
 10 PRINT AT 3,0; PAPER 2; INK 6;"
            G R A P H          "
 20 PRINT AT 6,0;"Qual e' il massimo
     valore che   intendi rappresent
    are ?"
 30 INPUT max: IF max<0 THEN
     GO TO 30
 33 PRINT '"Massimo Valore = ";max
 35 LET z=18/max
 40 PRINT ''"Puoi inserire al massim
    o 36      numeri (solo positivi!)
    .         Cerca di rispettare il
    limite    massimo che tu stesso h
    ai posto."
 50 PRINT '"Inserisci "; PAPER 6;
     INK 2;"-2"; PAPER 7; INK 0;" pe
    r finire"
 55 PRINT '"Inserisci "; PAPER 6;
     INK 2;"-3"; PAPER 7; INK 0;" pe
    r lasciare  uno"'"spazio tra un
    dato e un altro"
 60 PAUSE 400: CLS
 90 PRINT AT 1,0;max;AT 10,0;max/2
100 PLOT 16,16: DRAW 0,144
110 PLOT 16,16: DRAW 144,0
130 FOR n=24 TO 162 STEP 8
140 PLOT n,16: DRAW 0,-5
150 PLOT 16,n: DRAW -5,0
160 NEXT n
255 PRINT AT 1,23;"Input:"
260 FOR j=1 TO 36
270 INPUT a: BEEP .05,20
```

```
275 IF a>max THEN  BEEP .8,-20: IF a
    >max THEN  GO TO 270
280 IF a=-2 THEN  STOP
285 IF a=-3 THEN  LET x=x+4
290 IF a=-3 THEN  GO TO 370
295 IF a<0 THEN  GO TO 270
296 PRINT AT s,t;a
297 LET s=s+1

300 LET b=((a*z*8)+16)
320 IF j>1 THEN  GO SUB 600
330 PLOT q,b
340 LET d=b
350 LET x=4
370 LET q=q+4
380 IF j=18 THEN  GO SUB 500
390 NEXT j
400 STOP
500 LET s=2: LET t=27
510 RETURN
600 LET c=b-d: DRAW x,c
610 RETURN
```


LIBRERIA
JACKSON
JACKSON